MANGA ZONE

Noviembre/Diciembre '94 525 Pts.
(sólo por este número)

N.º 16

CALENDARIO '95

DRAGON BALL Z
LAS NUEVAS PELICULAS

EROTISMO EN EL MANGA

CARTOONIA
ENTREVISTAS
MANGA FILMS

VAMPIRE PRICESS MIYU

CAPTAIN TSUBASA

SUMARIO

Portada: Luis Miguel Díaz y Equipo Hunter
2....Sumario
3....Editorial
4....Noticias: Japón, U.S.A. y España.
12..Cartoonia: De Ficomic '94 a hoy.
16..Manga Video: Impresiones desde Ficomic '94.
22..Caballeros del Zodíaco: La Leyenda de Los Santos Escarlata.
23..Club de Fans de KOR: K.I.A. se rinde.
27..Opinión: "Si todas fueran así..."
28..Dragon Ball Z: ¡¡Gokuh ha vuelto!!
30..¿Dónde encontrar mangas? Una (pequeña) guía de Barcelona.
32..Vampire Princess Miyu.
36..AnimeJuegos: Final Fantasy VI.
38..Erotismo en el Manga (I): Manga "H" y manga "Sukebe".
42..Bubblegum Crisis: Cyberpunk animado.
44..AniMelomanías: Top wo Nerae! Gunbuster.
46..Tetsuo: La sorpresa de Sitges.
48..Captain Tsubasa: Campeones al completo.
52..Odín: El velero estelar.
53..Fanzinario.
54..Correo MangaZone.
Contraportada: DARKMIND

Y UN CALENDARIO '95 DE REGALO...
¡¡PECADORES!!

STAFF y Demás Fauna

Editores: Alejandro Maicas, JJ y Santiago Forés
Redactor jefe y maquetación:
Jose Javier "porque lo digo yo, que soy el Master" Martínez
Productor ejecutivo: Santiago "¡¡Quiero vender!!" Forés
Tratamiento de imágenes:
Juan "Tengo guardia" Gómez,
Javier "Mi disco duro suena a lata" Martínez
Alejandro "Estoy ocupado" Maicas
Special Thanks To: por el escaneo desesperado e intempestivo de la portada.

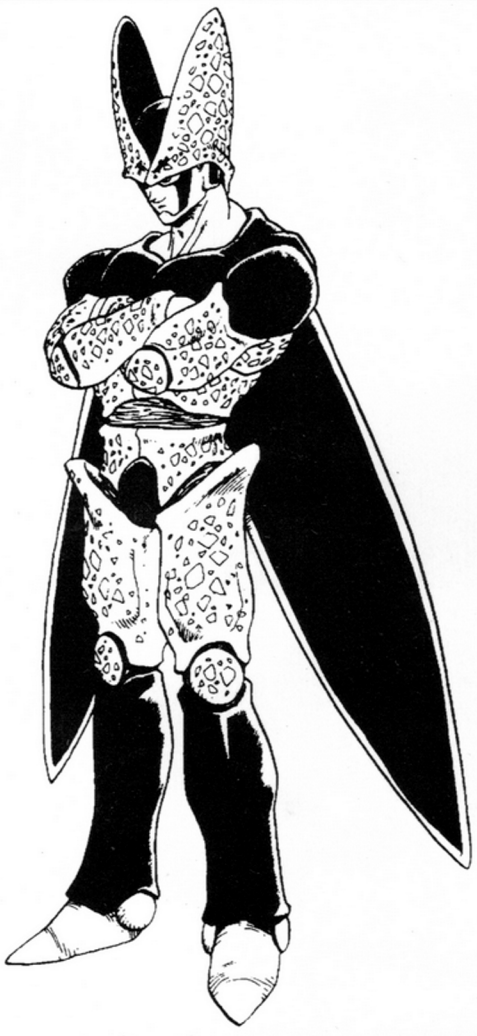
Equipo MangaZone:
Articulistas para este número:
Gonzalo "ya me lo he cortado, ¿contentos?" Tello
K.I.A.
Luis "Great" Alís
Carlos "DARKMIND"
Micky "te hago un poster para mañana, tranqui"
Marta-Noriko Simó Amezawa
Miguel Angel "Motenai Garen"
Juan Gómez Martín
Alejandro Maicas
Santiago "MoonHunter" Forés
Javier "estoy esthérico" Martínez
Dibujantes para este número:
Luis Miguel Díaz
Juan Gómez Martín
Carlos "DARKMIND"

Lectores: Otro calendario, más dinero, más preocupaciones, y encima hay que graparlo por si a los nenes se les vuelve a olvidar pedirlo junto con la revista...
¡Lo que costáis de criar! ¡Y somos mensuales!
(bueno, no, pero os juro que lo intentamos)

KRYPTON COMICS

TODO EN COMICS
NACIONALES - IMPORTACION
MANGAS
SUPERHEROES
ETC

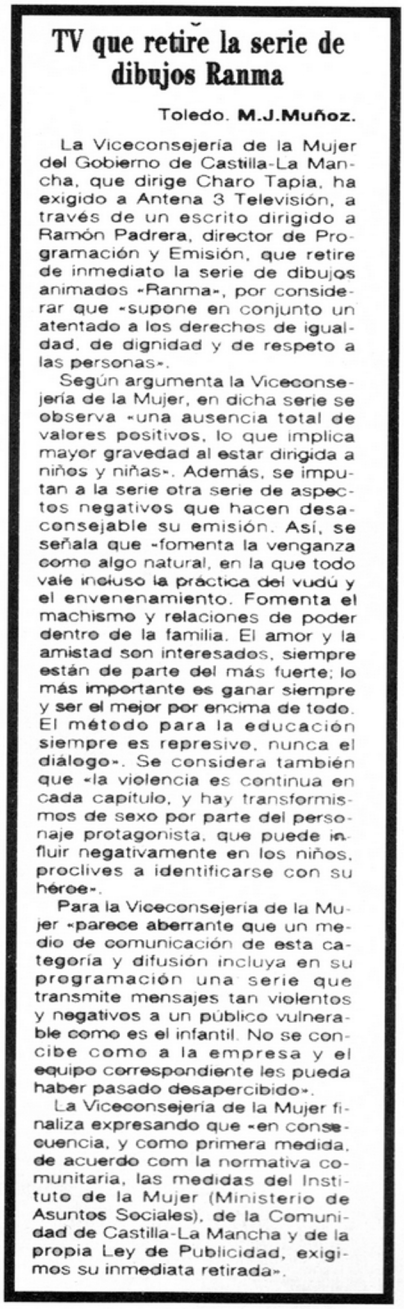
Y TODO EN MERCHANDISING:
POSTERS
PELÍCULAS
COMPACT DISCS
LIBROS DE ILUSTRACIONES
VIDEOJUEGOS
CAMISETAS
FIGURAS



SERVICIO DE RESERVA Y VENTA POR CORREO

C/. MATIAS PERELLO, 25, B - TEL. 395 65 85 - 46005 VALENCIA

EDITORIAL



TV que retire la serie de dibujos Ranma

Toledo. **M.J.Muñoz.**

La Viceconsejería de la Mujer del Gobierno de Castilla-La Mancha, que dirige Charo Tapia, ha exigido a Antena 3 Televisión, a través de un escrito dirigido a Ramón Padrera, director de Programación y Emisión, que retire de inmediato la serie de dibujos animados «Ranma», por considerar que «supone en conjunto un atentado a los derechos de igualdad, de dignidad y de respeto a las personas».

Según argumenta la Viceconsejería de la Mujer, en dicha serie se observa «una ausencia total de valores positivos, lo que implica mayor gravedad al estar dirigida a niños y niñas». Además, se imputan a la serie otra serie de aspectos negativos que hacen desaconsejable su emisión. Así, se señala que «fomenta la venganza como algo natural, en la que todo vale incluso la práctica del vudú y el envenenamiento. Fomenta el machismo y relaciones de poder dentro de la familia. El amor y la amistad son interesados, siempre están de parte del más fuerte; lo más importante es ganar siempre y ser el mejor por encima de todo. El método para la educación siempre es represivo, nunca el diálogo». Se considera también que «la violencia es continua en cada capítulo, y hay transformismos de sexo por parte del personaje protagonista, que puede influir negativamente en los niños, proclives a identificarse con su héroe».

Para la Viceconsejería de la Mujer «parece aberrante que un medio de comunicación de esta categoría y difusión incluya en su programación una serie que transmite mensajes tan violentos y negativos a un público vulnerable como es el infantil. No se concibe como a la empresa y el equipo correspondiente les pueda haber pasado desapercibido».

La Viceconsejería de la Mujer finaliza expresando que «en consecuencia, y como primera medida, de acuerdo com la normativa comunitaria, las medidas del Instituto de la Mujer (Ministerio de Asuntos Sociales), de la Comunidad de Castilla-La Mancha y de la propia Ley de Publicidad, exigimos su inmediata retirada».

¡Perdón!, ¡Perdón!

Saludos, amigos de MangaZone, empiezo de esta forma la editorial, porque este mes tengo que pediros perdón con respecto a dos temas. El primero, la subida de precio de la revista sin previo aviso. Aunque lo cierto es que no se pudo avisar ya que no se decidió hasta el último momento (cuando el cinturón apretaba tanto que ya no nos dejaba respirar). Y es que es duro ver como otros con mayor tirada y menos páginas y calidad que nosotros salían y salen con un precio superior al nuestro y se montan en el dólar, y nosotros vamos ahogados por mantener el precio, y sin una reserva de dinero por si hubiese alguna urgencia. Llega un momento en que no hay más remedio que tomar ciertas decisiones, y espero que sepáis entenderlo.

Y el segundo motivo por el que pido disculpas es porque voy a volver sobre un tema que ya se trató en el número anterior. Pero es que nos ha salido otra individua de cuidado. Esta vez se trata de La Viceconsejería de la Mujer del Gobierno de Castilla-La Mancha, que dirige una tal Charo Tapia. Esta noticia que a continuación os voy a comentar, me la envió un amigo lector de Alcázar de San Juan (Ciudad Real) que se llama Ángel Luis Torres, data del 1 de Diciembre, y su titular dice así: "La Junta exige a Antena3 TV que retire la serie de dibujos Ranma". Sobran las palabras.

Más que comentárosla, os dejaré que la leáis vosotros mismos, y a continuación os propondré una cosa (leed ahora la noticia).

Bien, si ya os hierve la sangre, entonces es buen momento para la proposición, y ésta es que recojáis firmas en vuestras ciudades y pueblos entre los aficionados, mientras nosotros preparamos un escrito para enviar a dicha junta, en el que con vuestras firmas (cuantas más, mejor) "EXIGIREMOS" la destitución de dicha energúmena. Ya sé que no vamos a lograr nada, pero al menos nos divertiremos un poco.

Bueno, esta vez la editorial ha sido más breve que otras veces. Me despido.

¡¡¡Larga vida al manga!!!
¡¡¡Y larga vida a Ranma ½ en Antena3 TV!!!

Alejandro Maicas

Fe de erratas:

¡¡Perdóoon!! ¡¡Perdóoon!! Metedura de pata hasta la oreja. El pobre Cels estaba que trinaba, y con razón. No es "Piñols", sino Piñol, sin "s" final. Y para más inri, lo puse en blanco sobre negro y bien grande, para que destacase. Mea culpa, mea culpa...

Aunque no vaya aquí, no me queda otro sitio donde ponerlo. Lamentamos no haber podido incluir en este número el Taller de Animación, pero la imprenta no espera... ...ni siquiera a Gomezstein. ¡Maldita mili!

Filmación de fotolitos:

NOVA COMPOSICION
MATIAS PERELLO 34 / 46005-VALENCIA
TELS 334 70 28 - 374 49 76 / FAX 373 86 13

Impresión:

GA GRAFICAS ANDUJAR

Distribución:

DISTRIMAGEN
Pozas, 2. 28004 Madrid. Spain. Tel/Fax: (91)5226299

Los copyrights mencionados, salvo error u omisión, son propiedad de sus respectivos posesores. MangaZone reconoce los derechos de los autores sobre las partes de sus obras aquí reproducidas, las cuales lo son con fines informativos, y no busca infringir sus derechos. Asimismo, queda prohibida la reproducción total o parcial de las ilustraciones y/o artículos originales aparecidos en MangaZone, salvo con fines informativos. ¡Y eso va por tí! ¡Sí, sí, tú! ¡Informativos!

NOTICIAS JAPÓN

Toei Anime Fair, edición de verano

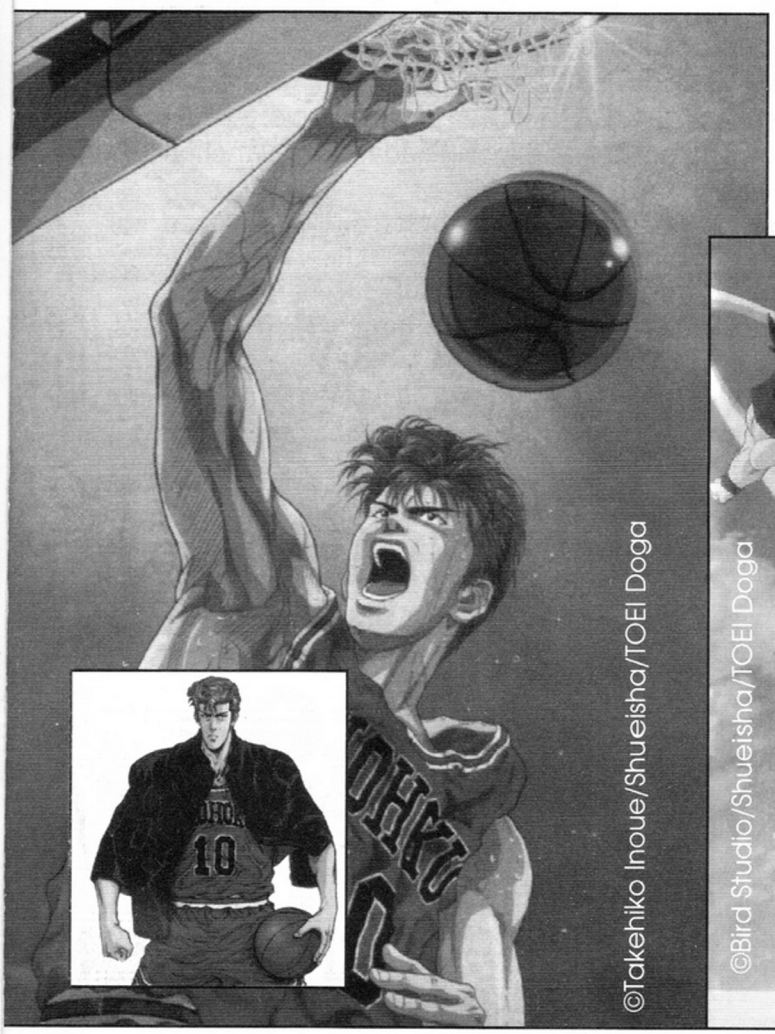
Como ya sabréis, las Anime Fair de Toei son unos estrenos masivos de películas a lo largo de salas de cine de todo el país. Normalmente se compra una entrada genérica y se ven las tres películas seguidas. Aprovechando la época estival invaden las pantallas de todo el país tres nuevas películas basadas en cómics de Shueisha. Repiten protagonistas: *Dragon Ball Z*, *SLAM DUNK* y *Dr. Slump*. La película *SLAM DUNK - Zenkoku Seiha Da! Sakuragi Hanamichi* (El Mejor del País: Hanamichi Sakuragi) se dedica a narrar el difícil partido de la escuela Shohoku contra la escuela rival Tsukubu, una de las más potentes del país, prestando especial atención al choque Sakuragi-Nangou. Nangou es un excelente *center* de 1'92 con un gran éxito entre las chicas, lo cual no parece agradar especialmente a Hanamichi. Esta es ya la segunda película que se basa en el cómic de Takehiko Inoue. La anterior, titulada simplemente *SLAM DUNK*, se estrenó en la pasada edición de primavera (ver Not. Japón MZ nº14).

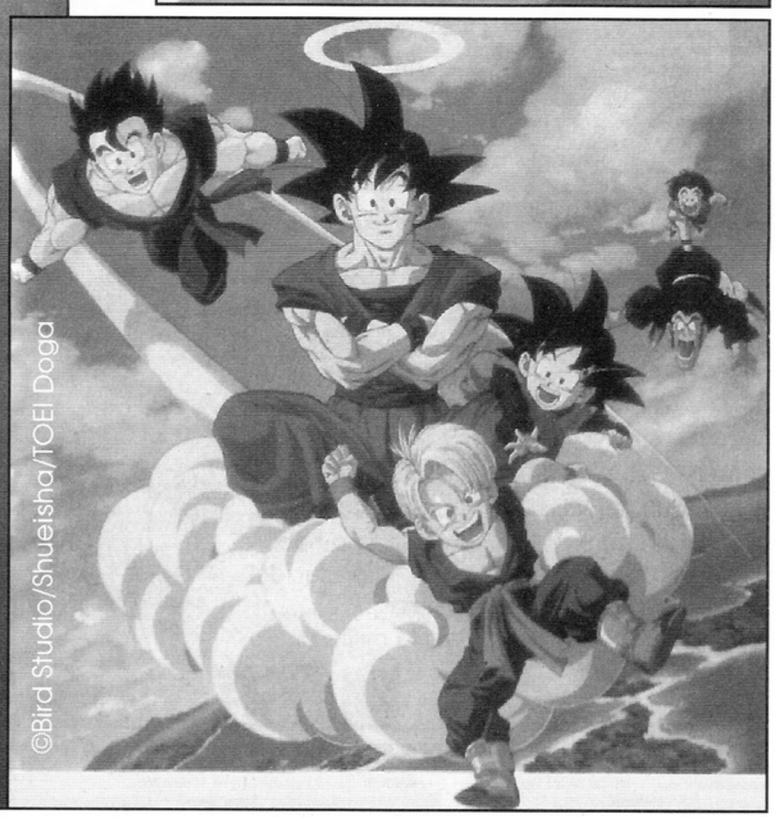
El film de *Dragon Ball Z* se titula *Cho Senshi Gekiha!! Katsuno wa ore da* (¡¡Los superguerreros están machacados!! Yo les he vencido). Como protagonistas, repite el rookie Goten, al que se le unen su padre, su hermano, su amigo Trunks y alguno mas (Krilín y Mr. Satan también aparecen) para ayudarle a resolver... ¿un problema en el colegio? A saber cómo acaba esto...

Y la tercera película está basada en el comic *Dr. Slump*, publicándose actualmente en el Virtual Jump, con argumento de Akira Toriyama, guión de Takao Koyama y dibujos de Katsuyoshi Nakatsuru imitando el estilo de Toriyama. Su título es *Ncha!! Wakuwaku heart no natsuyasumi* (¡¡Ncha!! Las vacaciones de verano de un corazón exaltado) (en serio). Con ver el dibujo, ya está todo dicho. Todas estas películas se estrenaron el pasado día 9 de Julio.

Las Sailor Senshi ya son ocho

Pues mira por dónde, las Sailor Senshi han pasado de ser cinco a ser ocho. Increíble, ¿verdad?. La aparición de las dos nuevas Sailor Neptune y Sailor Uranus se ve reforzada por la nueva Sailor Chibimoon (no os riáis, que ésto es serio), la cual no es otra que Chibiusa, ya más crecidita, que obtiene poderes de Sailor Senshi. Es más, se ha aprovechado esta situación para estrenar otro musical titulado *Sailor Moon S* con actrices japonesas disfrazadas, con pelucas y lentillas de colores. Ya se estrenó hará cosa de un año otro titulado simplemente *Sailor Moon*, y en este nuevo aparecen las mismas cinco actrices principales (Moon, Jupiter, Venus, Mars y Mercury) del primer musical, con cuatro actrices nuevas: Uranus, Neptune y... ¡dos



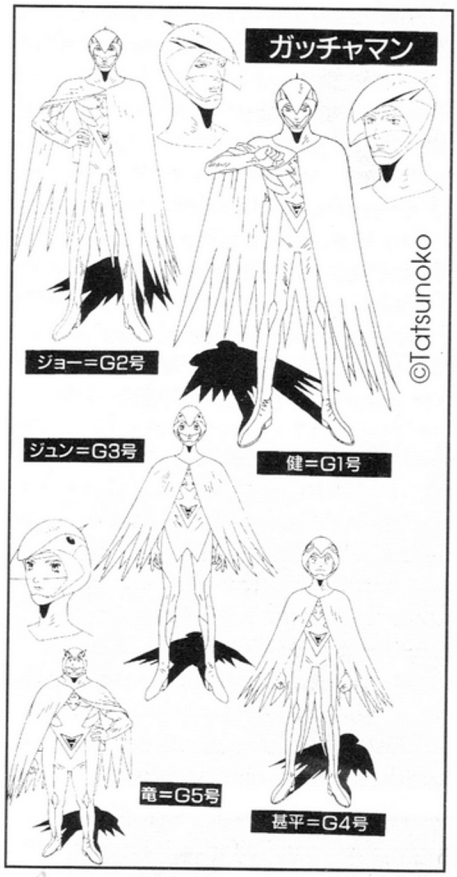


Chibiusas! ¿? Alucinante. Todo ésto y molto more en la tercera parte *Bishojo Senshi Sailor Moon S*, que ya va por su episodio número 110. Para más información, ver Not. Japón MZ nº15, en el especial comedia estudiantil (ya está bien de hacerte propaganda, tío —JJ). Y atentos, que debe faltar poco para que aparezcan estos episodios en A3. Aunque los musicales no saldrán, no. Qué pena.

Shippu! Iron Leaguer: los robots deportistas

Antes que nada: las noticias de Japón no han pretendido nunca ser una lista exhaustiva de todas las novedades de allá, pero creo que no me había pasado todavía el no comentar siquiera de pasada una serie ya finalizada que ha cosechado bastante éxito en tierras japonesas: *Shippu! Iron Leaguer*. Esta serie de la productora Sunrise nos cuenta la historia de un futuro avanzado en el que la distracción más popular son las ligas deportivas protagonizadas por robots de forma humanoide, superdeformados pero de unos dos metros y medio de alto, con personalidades propias. Los robots eran considerados como máquinas para el servicio y diversión de los humanos. Los protagonistas humanos de la serie, Luly, Edmond y George, descubrirán que los *leaguers* son algo más que fríos autómatas robodeportistas. Los robots protagonistas son: Magma Ace, *leaguer* de baseball y principal de la serie; Jurota Kimiwa, *leaguer* de kendo; GZ, *leaguer* de hockey sobre hielo; Top Joy, *leaguer* de baloncesto, Blue Armor, *leaguer* de fútbol americano, y Mach* Windy, *leaguer* de fútbol. Su serie, que comenzó a emitirse en la cadena TV Tokyo a finales de marzo de 1993 y finalizó el pasado mayo, tras 52 episodios, ve ahora su secuela en forma de una OVA de cinco episodios para jolgorio de sus fans. El primer episodio apareció el pasado 22 de Octubre, con dirección de Tetsuro Amino, quien ya hiciera lo propio en *Gundam SD* e *Idol Densetsu Eriko* entre otras, y diseño mecánico de Kunio Okawahara, quien ya hizo más de lo mismo en *Gundam F91*, *Might Gaine* o *FighBird*, entre otras muchas.

*Mach es unidad de velocidad supersónica, no es errata.



Kagaku Ninjatai Gatchman '94: más batallas de los planetas

O si queréis, llamadle Comando G: me da igual, el título original de la obra de Tatsuo Yoshida es el de aquí arriba. Y sí, despues de veinte años exactos desde que finalizara la serie original en Japón, aparece una OVA de tres episodios. El revival de este gran éxito de Tatsunoko sobre un grupo de cinco jovenes superhéroes armados hasta los dientes de la tecnología más avanzada cuenta con diseño de personajes, de mecánica y una historia totalmente nuevos. Para llevar a cabo tal proeza, han conjuntado sus fuerzas la propia Tatsunoko (Macross), Artmic (Bubblegum Crisis) y Artland. Rediseñando personajes tenemos a Yasuomi Umetsu, quien ya diseñara los personajes del OVA *Ellcia*, y los diseños mecanicos son de Takatoshi Yamane. El primer volúmen de la OVA apareció el día uno de Octubre, mientras que el volúmen 1 de su banda sonora apareció al mercado el 21 de Junio. Acordaos: Líder, con 18 años, Ken o nº G1, aquí en España Mark; Jô (Joe) o nº G2, también de 18, aquí

Jason; Jun o nº G3, de 16 años, la chica del equipo, aquí llamada Princesa; Jinpei o nº G4, aquí Keyop; y por último, Ryu o nº G5. Distribuye la poderosa compañía Nippon Columbia, propietaria entre otras de la marca Denon.

I·RI·A Zeiram The Animation y Zeiram 2... la aventura definitiva

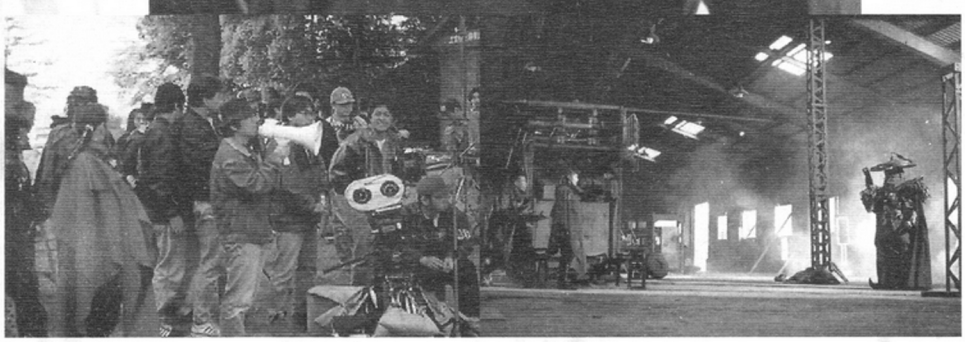
Zeiram es una película de Bandai Visual estrenada en 1991 en la que se narraba, a golpe de efecto especial, la historia de un terrible y misterioso asesino humanoide llamado Zeiram en un futuro alternativo lleno de contradicciones. La verdad es que pasó, como muchas otras películas japonesas de monstruos, sin más pena que gloria... sin embargo, Bandai Visual decide secuelar esta película a base de pasarse a dos campos, animación y film de imagen real:

1) *I·RI·A Zeiram The Animation* es una OVA basada en el film *Zeiram*, con sus personajes pero con modificaciones en el argumento. Iria es una cazarrecompensas, una mercenaria que intentará acabar con Zeiram a toda costa, al igual que Guren (otro cazarrecompensas, creado especialmente para la OVA). Fujikuro, Bobu y Akashima son otros de los personajes que aparecen en la cinta.

Zeiram es un ser terrible diseñado sólo para matar. Su sombrero es un amenazante disco con vida propia que devora fácilmente a cualquier incauto... Ciertamente, el aspecto de Zeiram es impresionante.

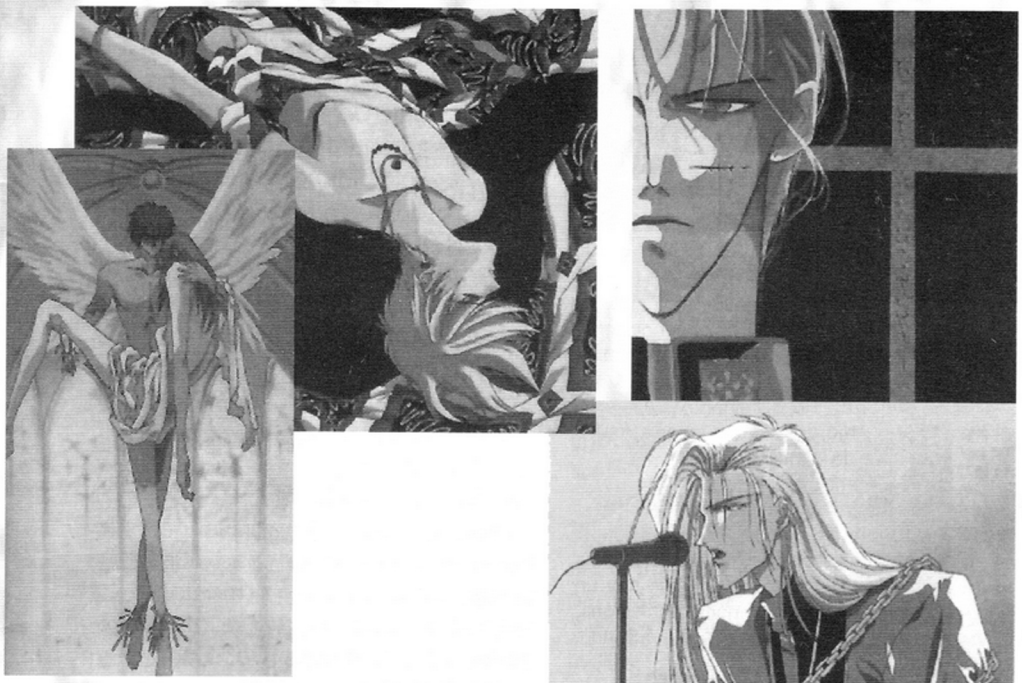
El *look* de los personajes de *I·RI·A Zeiram The Animation* ha sido diseñado por el famoso dibujante de cómics Masakazu Katsura, aunque el diseño final de personajes es de otro dibujante. Fijaos en que el uniforme de Iria es muy similar al de Karin, de D.N.A.², el nuevo cómic de Katsura. El argumento original del director ha sido adaptado para el anime por Tetsuro Amino, el mismo que dirige la nueva OVAs de *Iron Leaguer*, entre otras muchas obras. El primer volúmen de esta OVA de 6 episodios apareció el 23 de Junio, y aparecen a raíz de uno por mes. 30 minutos, ¥6.180 cada uno.

2) *Zeiram 2* es la secuela etimológica: en este nuevo film, Zeiram aparece más amenazador que nunca. Iria tendrá que sufrir para descubrir al final de la película que Zeiram es en realidad... ¡un robot! (no os lo esperabais, ¿eh?). El director de *Zeiram 2*es Keita Amemiya, un famoso director de filmes y series de acción de Tsuburaya y Toei, entre ellos, *Teujin Sentai Jetman*, *Kamen Rider ZO* y *Kamen Rider J.* En *Zeiram 2* Amemiya trabaja con parte del staff que le acompañó en la realización de estas series. La aparición de este film está planeada para estas navidades. La realización de *Zeiram 2*, más cuidada que su primera entrega, sumada al apoyo que le brinde la OVA, puede convertirla en el hit de estas navidades en Japón. La combinación de 3 grandes creadores (Amemiya-*SFX*, Katsura-*cómics*, Amino-*anime*) parece prometedora. ¿Estaremos ante un nuevo clásico?



BRONZE KOUJI NANJOU cathexis [kəθéksis]

Shojo Manga en su más pura esencia, ahora en anime de la mano del estudio de animación Mad House. *BRONZE KOUJI NANJOU cathexis [kəθéksis]* son cinco historias cortas de la artista de shojo manga Minami Ozaki, publicadas originalmente en la revista Margaret de Shueisha. Cada corto cuenta con un director distinto, tratando las historias de temas tan variados como cantantes de rock, gays, vampiros o chicos con sueños eroticos onírico/religiosos... "Katsuai", "Jesus Christ love For you", "Gekkou", "20XX ZETSU-AI" y "BAD BLOOD" son los títulos de los cortos de Ozaki incluidos en este OVA. Habría que puntualizar que este estilo de shojo manga no es el clásico de gente como Yumiko Igarashi y Kyoko Mizuki (*Candy Candy*), sino que gira más hacia el estilo de artistas como Maki Kusumoto o Tomoko Naka. Me entenderéis si observáis las ilustraciones... espero.



©Minami Ozaki/Shueisha

Youmex distribuye el Laser Disc al precio de ¥6.800, y la propia Shueisha distribuye la cinta de 35 minutos al precio de ¥7.800. Aparecieron en el mercado el pasado mes de Junio.

Kisaimaru, el matademonios

KSS Films lanza al mercado una nueva OVA basada en el cómic de Katsura Kusunoki *Kisaimaru*, publicado por Shogakkan en el Shonen Sunday. Kisaimaru es un hábil espadachín cuya misión es enfrentarse a una horda de demonios, vampiros y demás fauna que pululan por aquellos lares. Planeada para cuatro episodios, el primer episodio "Ozunu no Sho" apareció el pasado 9 de septiembre, y el segundo ha aparecido el 11 de noviembre. El diseño de personajes y la dirección artística han sido realizados por Masayuki Gotou, el cual ha realizado un trabajo magnífico. En mi opinión, ha mejorado el trabajo original de Kusonoki. Como siempre, 30 minutos a ¥4.660. ¡Todo el mundo a comprárselo!

©Katsura Kusunoki/Shogakkan/KSS/TBS

Cho Kuse ni narisou: Una pose muy rara

Después de *Densetsu Idol Eriko* y *HummingBird*, aquí tenemos otro anime de idol singers: *Cho kuse ni narisou* (más o menos, "Pongamos una pose super rara") es la divertida historia de Nagisa, una jovencita muy aficionada a darle al micro, y su panda de extraños amiguetes, entre ellos un oso azulón. Esta OVA cunde especialmente: 8 episodios de 95 minutos cada uno, a ¥6.800... ¡baratísimo!. A ver, esos fans de Eriko, que salten de alegría. Ya la sacará Manga Video (y un jamón). *Cho kuse ni narisou* está basado en el cómic del mismo título de Anzu Yoshimura y Hisashi Nakano, publicado en la revista de shojo manga Nakayoshi, de la editorial Kodansha. En la misma revista se publica *Sailor Moon* de Naoko Takeuchi.

Yugen Kaisha: una empresa de cazafantasmas

Kouzou Kariono y Ayaka Kisaragi son los dos protagonistas de *Yugen Kaisha*, una extraña pareja de detectives dedicados a la caza de fantasmas (parece que este mes Japón está plagado de fantasmas). La OVA que cuenta sus andanzas consta de 4 episodios, y el primero apareció el pasado 25 de Agosto. Mad House y Pioneer Ldc, Inc. son los responsables del proyecto, dirigido por el mismo director del corto "Katsuai" de *BRONZE KOUJI NANJOU cathexis [kəθéksis].*

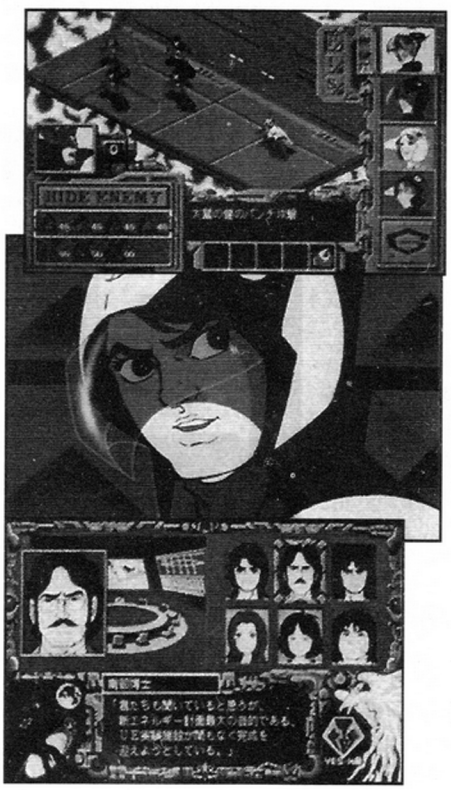
MANGA BØYS: La revista de comics definitiva

Tokuma Shoten se consolida como líder de revistas de cómics mensuales con una nueva, que viene a sumarse a su ya celebérrimo Gekkan Shonen Captain: Gekkan MANGA BØYS reúne a un plantel de artistas ciertamente importante. Cabe destacar en ella obras como *Kaze no Matenrou*, del popular dibujante de cómics de terror Suehiro Maruo; *GOD-GUN Zero*, de Hirosuke Kizaki; *Taiga*, un nuevo cómic del popular Go Nagai, autor de *Mazinger Z*, y la prometedora *Seiken Oh Sigfrid* (Sigfrid, Rey de la Espada Sagrada), de Nozomu Tamaki, basado en una historia de Yuka Minagawa. Todos los meses está en los quioscos nipones, al precio de ¥380. ¡A leer cómics, hombre, ya está bien!

Pasogame: no es pasar de los juegos, no

Y es que Pasogame en japonés es la abreviatura de Paasonaru Konpyuutaa (Personal Computer) Games. Y en Japón, el sistema de PC más popular (allí hay 3 ó 4 sistemas distintos) es el PC98, para el cual acaban de aparecer sendos juegos basados en populares series de animación: *Macross* y *Gatchman.*

El de Macross se titula *Macross Love Stories* y es un juego de rol/aventura gráfica basado en la serie original. No estoy seguro de los otros, pero Roy Fokker y Breetai salen seguro. En este juego se incluyen personajes nuevos diseñados por Haruhiko Mikimoto que no aparecieron en la serie y que han sido rescatados para el juego de pasokon: Lianna, Liesche y Doris Gravers. Programado por Family Soft, apareció el pasado Agosto.



Y el juego de *Gatchman*, basado en el clásico de Tatsunoko, combina la aventura gráfica con el beat 'em-up machacamalos más clásico y efectivo. ¥9.800 vale la criatura, programada también por Family Soft. Y ya está bién por este mes, ¿no?

Luis Alís Ferrer

NOTICIAS USA

—Muy bien. Sensores de movimiento activos. SmartGun cargada. Lanzallamas encendido. Misión: *caza de Jotas*. ¿Igor, me lees en tu pantalla?
—...
—¿IGOR, ME LEES EN TU PANTALLA?
—¡Huig! Que sí, Amo, que sí. Hala, usted a lo suyo que yo me ocupo de lo mío.
—De acuerdo. Atención, voy a entrar.
—Sí, hombre. Entre de una vez, entre.
—Qué oscuro está esto...
—Pues mejor que no tarde, porque dentro de unos minutos empieza Genio y Figura, sólo hay un televisor aquí, y para ver chiribitas, laifsaigns, condisionreds y frontalviús me pongo TeleCinco. ¿O era Antena3?
—Bip, bip, bip...

¿Cómo no? Robotech

Academy Comics sigue sacando al mercado más y más derivativos de la serie. El más reciente es *Robotech: Clone*. De lo descrito en Advance Comics apenas se puede deducir nada,

excepto que todo parece *muuuy peculiar y misterioso*, y con muy poco que ver con el Universo Robotech habitual. Por otro lado, *Robotech: M.E.G.A. Road* (los que hayáis leído el artículo (brillante —JJ) sobre la serie en el MangaZone nº 9 veréis el guiño de inmediato), un complemento a *Robotech: Aftermath* protagonizado por Scott Bernard.

Y vía Animerica nos llegan noticias de una reestructuración del Universo MACROSS por parte de los autores japoneses, que comprendería a la serie original, el film, la OVA *Macross Plus* y la nueva serie *Macross Seven*, además de... ¡un film de imagen real rodado en Hollywood (o sea, que iba en serio...)! *Macross II* quedaría excluido de este Universo por insatisfactorio. Seguiremos informando. Ahora vayamos a los Mangas y Mangoides.

ANTARTIC PRESS

Aparte de una nueva serie de la autora Ippongi Bang, F-3 Bandit, y de que la revista *Mangazine* pasa a ser a todo color, recordar que Ninja High School ya se edita en castellano en nuestro país, vía Iru S.A.

HAMILTON COMICS

Mighty Morphin Power Rangers #3, nosequé de la Ranger rosada Kimberly y sus problemas para mantener la habitación aseada, y un monstruo garaje de por medio. Debe ser muy *heavy* (¡WHAAAAA, MAMAAAAA!).

MALIBU COMICS

Era inevitable: Mangoide... bueno, ni Mangoide ni leches, pues el estilo no pretende ser japonés en ningún momento... *Mortal Kombat: U.S. Special Forces*. El cómic incluye información sobre la saga.

VIZ

El Animerica Vol. 3 #1 tiene como artículo central una entrevista a Shoji Kawamori y sus últimos modelos para la temporada Macross que se nos avecina. Y el problema es que esa es toda la novedad que produce Viz este mes, así que de Viz Viz Hurra, pues nada de nada (además, está científicamente demostrada la relación entre los chistes malos y el cáncer de uña) (pues a la vista de tu coronilla, yo creía que era entre los chistes malos y la caída del cabello —JJ).

VARIOS

Para los aficionados al modelismo de figuras, acaba de salir al mercado estadounidense el magazine Amazing Figure Modeler. Cubre el mercado internacional, con buen hincapié en Japón y alrededores, y no olvida apartados tan interesantes como el modelismo cinematográfico profesional (entrevista a Chris Walas, artículos de Harryhausen, etc.).

La revista americana G-Fan #13 en un *todo Godzilla*, aunque si quieres realmente enterarte de todo sobre *Gojira*, consigue el número 1 de la revista española Flash-Back. Por otro lado, Oriental Cinema #5, especial cine de gangsters de Hong Kong (John Woo incluido, por supuesto), mons-

truos y superhéroes japoneses, damas de la cinematografía oriental, etc.

V.MAX cambia de editorial. Ahora lo publica R. Talsorian Games. Especial Remakes de Animes populares, entrevistas con el autor de Giant Robo y Go Nagai, así como ocho páginas de información sobre Rol basado en Anime (¿AnimeRol? ¿RolAnime? Cuidado con las Jotas Misteriosas. Sabemos que se mueven por los conductos de ventilación. ¿Qué es ese ruido?).

Juguetes de los Dai Rangers, es decir, la serie original cuyo metraje ha sido utilizado para cocer la serie de los Mighty Morphin Power Rangers. Debe ser muy *heavy* (¡WHAAAAAAA, MAMAAAAA!). Venga, reíros: ésto en el oficio se llama humor por reiteración. He dicho que os riáis. ¿Por qué no os reís? (¿cómo reirnos de alguien que tiene cáncer de uña? —JJ).

Por el poder de Luna, yo, Guerrero Luna, etc etc. Pretty Soldier Sailor Moon Vol. 1 y 2, ilustraciones de Naoko Takeuchi, tapa dura, algo caro ($38 cada uno).

The World Wide Merchandise Division 2001 of les MS Girls. Ilustraciones de féminas embutidas en maquinaria Gundam. ¿Gundamettes? ¡Sigh! Para impenitentes, y más caro todavía (qué título más horrible, por cierto).

VIDEO

Blue Sonnet 2-Pack, los dos volúmenes que completan una historia de satanismo, poderes parapsicológicos, chicas duras y demás. Subtitulada y distribuida por US Manga Corps.

Kekkou Kamen Vol. 1. Escuela dura, durísima, con profes enmascarados para que no les reconozcan, monitores nazis, sala de torturas, etc. Chiquita insignificante cuya esperanza de vida en la escuela es menos que cero, y misteriosa heroína vestida con una máscara, unas botas y *nada más* dando nunchakazos a diestro y siniestro. ¿De quién podía ser la idea sino de Go Nagai? (¿de Gonzalo? —JJ). Dos episodios subtitulados, 55 minutos.

Astro Boy Vol. 1 a 4. Tres capítulos por vídeo, en color, libreto de 12 páginas sobre Osamu Tezuka, 70 minutos, en inglés.

Star Blazers Collectors Series 1: The Quest for Iscandar. Esta es la primera saga de *Star Blazers*, la edición americana de *Space Battleship Yamato*, reunida en seis vídeos totalizando diez horas, en inglés. Por otro lado, *Space Battleship Yamato: The New Voyage*. Esta es una película dentro de la saga, en subtitulado. Atención: definitivamente NO es la nueva película con los diseños de Syd Mead, como nos preguntábamos en MangaZones anteriores.

New Cutey Honey, o las nuevas aventuras de la heroína de Go Nagai. Sí, se trata de la serie que se comentó recientemente en Noticias Japón. Volúmenes 1 y 2, subtitulados.

Toward the Terra: tras el fin de la Tierra, los humanos se establecen en un lejano planeta. El gobierno se asegura de evitar el desastre que acabó con el antiguo hogar suprimiendo despiadadamente cualquier factor desestabilizador. Los MU son ahora ese factor, una nueva raza con poderes mentales. Desesperados por la opresión, deciden huir... a la Tierra. 112 minutos, subtitulada.

Mega-Man: The Beginning, y *Mega-Man: The Big Shake*. Basada en la serie RockMan y el videojuego de Capcom. Por lo visto la están emitiendo en la tele de Los Angeles por las mañanas de los sábados y funciona muy bien.

Pasamos a la imagen real. *Blind Swordsman Samaritan*: Zatoichi, el espadachín ciego, ataca de nuevo. Nueva aventura de la serie de 1966 protagonizada por Shintaro Katsu. 84 minutos, subtitulada. Y *Harakiri*, del director Masaki Kobayashi. Honor y muerte en el siglo XVII. Recomendada por TIME Magazine. 135 minutos, subtitulada. Finalmente, *Yojimbo*, una aventura de un mercenario que saca provecho de la guerra entre dos clanes, con grandes dosis de humor negro. Nada más y nada menos que el film que inspiró a Sergio Leone el Por un puñado de dólares, con Toshiro Mifune en el papel de... eh... Clint Eastwood. 111 minutos, remasterizada digitalmente, con subtítulos mejorados.

CD-ROM

Como no creo que quepa, seré breve (de momento; quizás ésto sería mejor contarlo en la sección de juegos del próximo número). Recordaréis lo que conté hace varios MangaZones sobre el nuevo formato de películas en CD-ROM, Digital Video. Vale. Pues parece que se avecinan cambios. Por decirlo brevemente, no se os ocurra comprar todavía para vuestros ordenadores ninguna tarjeta de Digital Video si ésta no cumple con el estándar MPEG 2. Y atentos a las señales de humo sobre los CD de alta densidad.

MACINTOSH

Power Macintosh 8100/110. ¡¡¡A 110 megahercios!!! Y esta primavera saldrán los primeros modelos con bus PCI, y el Doom para PowerMacin ¡Cuidado, las Jotas! ¡Están por todas partes! ¿¡Qué hacemos, Sargento?! ¡Hemos de salir de aquí! ¡Igor, Igor, trae el APC, rápido! ¡Igor! ¿¡Me captas, Igor!? ¡Cuidado! ¡Uaaaaiiiighh...! Bip, bip, bip.

—¿Qué dice, amo? No le entiendo nada. Un momento, que baje el sonido de la tele. Es que estaba viendo al Chiquito de la Calzada. Deje que le cuente el último, que se va a reir. Es un finstro Pecador!... eh, ¿me oye, Amo? ¿Amo? Eh, ¿Qué es esa risa?

(¡NIAH, NIAH, NIAH! —JJ)

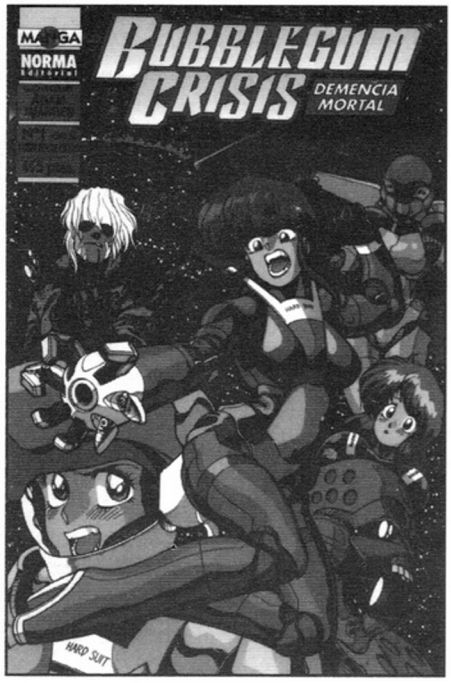
Juan Gómez Martín

NOTICIAS ESPAÑA

Un nuevo año editorial ha comenzado, y desde luego no faltarán las novedades y las sorpresas. La oferta se diversifica y el aficionado comienza ya a poder elegir y definir sus gustos en lo que a materia de manga se refiere. Surgen numerosos rumores sobre nuevas iniciativas (por fin una editorial española se ha dado cuenta de que el material importado que más se vende por aquí es el manga erótico, y (crucemos los dedos) parece ser que próximamente comenzará a editar material de U-JIN); como siempre, el tiempo dirá cuáles se quedan en palabras y cuáles llegan definitivamente a nuestras manos...

Norma Comics:

Ya está a la venta Bateadores (Touch) en forma de serie limitada de 12 números. La famosa historia de Mitsuru Adachi está editada, como City Hunter, a la manera oriental (se lee de arriba a abajo y de derecha a izquierda). También está disponible Bubblegum Crissis, una miniserie de dos números, dibujada por Adam Warren y con portada de Robert de



Jesus (realizada en y para los USA, y, obviamente, en color).

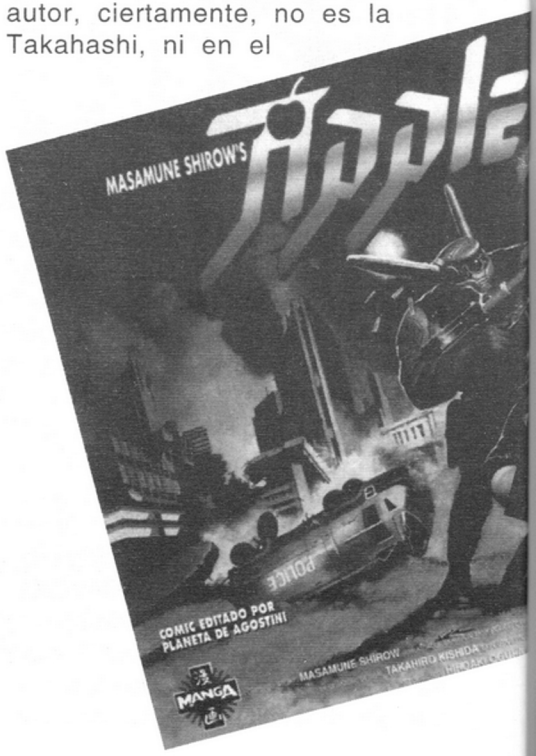
Planeta de Agostini:

Estos chicos pegan duro. Para empezar, Maison Ikkoku (editada como "Juliette je t'aime", como era de esperar) y, substituyendo a Pixy Junket, Gun Smith Cats (aunque de momento sólo serán tres números, el primer tomo... sniff). Anuncian también la esperadísima continuación de 3x3 Eyes y nuevas series, como Compiler, de Kia Asamiya, Oh! My Goddess, de Kosuke Fujishima (bieeen), Bastard!!, de Kazushi Hagiwara, Orion, magia y tecnología desde el particular punto de vista de Masamune Shirow, y Hello!, de Makoto Kobayashi, bastante desconocida por el aficionado español. No contentos con ésto, tienen en cartera el libro de ilustraciones "Así se hizo Porco Rosso" y, de nuevo en formato libro, Regreso al Mar, de Satoshi Kon. También anuncian que comenzarán a editar en otro tipo de formatos, libros, revistas... ojalá sea verdad.

En principio, las continuaciones de 3x3 Eyes, Alita y El Puño, así como los dos libros, estarían en las tiendas especializadas para finales de año, aprovechando el tirón de Navidad. En principio...

Los aficionados de Valencia y Madrid están de suerte. Desde el día 4 de Noviembre, aunque por tiempo limitado, pueden disfrutar de Appleseed, de Masamune Shirow, y de Roujin Z, de Katsuhiro Otomo... en el cine. Concretamente los viernes y sábados de madrugada en los multicines Aragón de Valencia e Ideal de Madrid. La versión es la inglesa, subtitulada en nuestro idioma. Buena calidad de sonido, aunque se recomienda un nivel aceptable de inglés si se le quiere sacar todo el jugo al argumento. Excelente noticia, por supuesto; esperamos que pronto se extienda a otras ciudades y se amplíe el número de títulos. De momento la iniciativa ha tenido una sorprendentemente buena acogida de público, debido sobre todo a la publicidad distribuida en diversas tiendas especializadas de la ciudad (que pese a todo fue bastante escasa, puesto que se agotó el primer día...)

Iru S.A. edita Manga Comics, la segunda revista de Mangoides españoles española. Además de presentar la colección americana Ninja High School (NHS), serie nacida como intento de un aficionado que salió muy bien comercialmente hablando, incluye historias de autores españoles en una proporción muy importante. La edición es en formato A5 con enormes problemas de reproducción de grises en lo americano que desaparecen inmediatamente al pasar a lo español (ya que no tienen grises, fascinating, isnt it?) (yeah, sure —JJ). La serie NHS, en este número, resulta ser un denso refrito de esquemas y gags propios de Project A-KO, Ranma 1/2, El Puño de la Estrella del Norte y demás títulos, un tanto indigesto porque su autor, ciertamente, no es la Takahashi, ni en el



霞

Kasumi

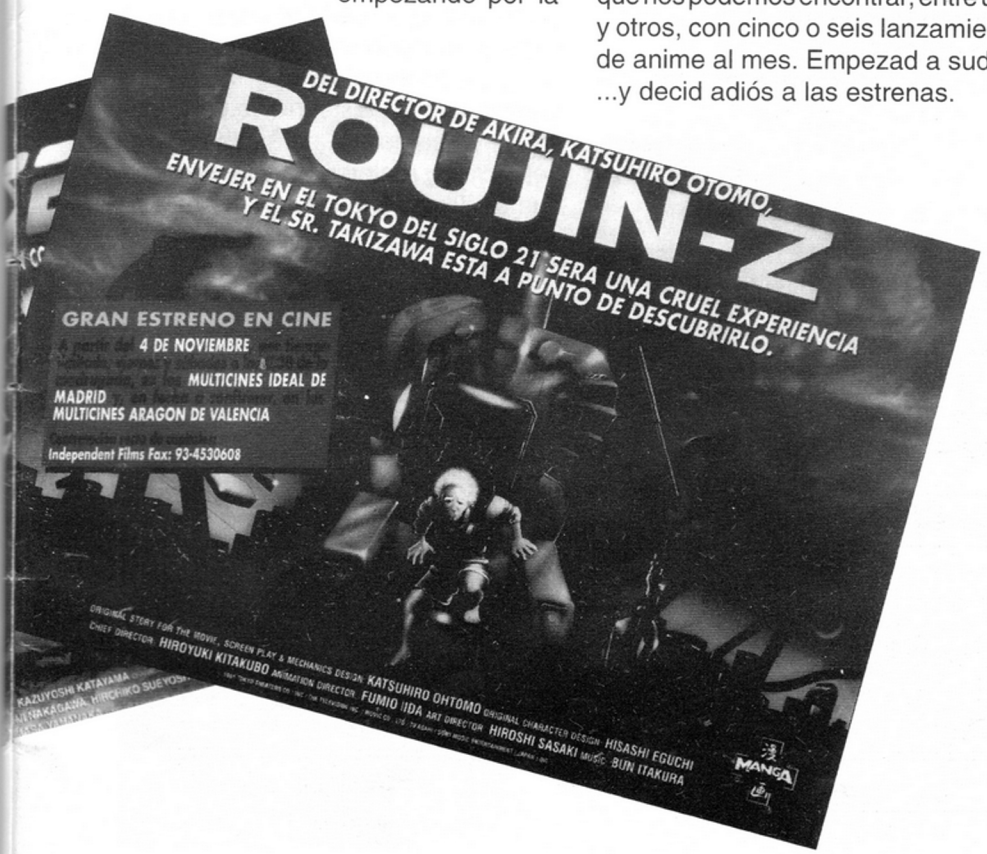
《営業時間》
火～土：12:00～22:00／日・祝：12:00～16:00
月曜定休日
日本の雑誌・文庫・実用書・辞書・ガイドブック・コミック・その他
雑誌定期購読及び、書籍のお取り寄せも承ります。

Librería Juguetería Japonesa
Comte d'Urgell 99, 08015 Barcelona
Telf 451 62 93 Fax 451 63 74

guión ni muchísimo menos en el dibujo. Sin embargo, resulta un punto tierno encontrar algo así, tal demostración de amor al género. Las series españolas, pues muy aseadas, aunque la última, de estética Manga... es que no se ve por ningún lado.

El Anime Comic de Porco Rosso, es decir, el cómic confeccionado a partir de fotogramas del film al estilo del cómic de la vieja serie Érase una vez... el hombre, será publicado en breve en España por **Glenat**. El formato será idéntico a la edición japonesa, con los textos traducidos al castellano. Lo que no sabemos es si se leerá de derecha a izquierda, o a la occidentala, empezando por la izquierda. Y detrás viene el cómic de los Power Rangers.¡Qué duro! ¿Habré oído bien?

Cartoonia, por fin, hace su aparición en el mercado. Desmentidos los rumores sobre su absorción por parte de Manga Video, ya se pueden encontrar en las tiendas especializadas sus tres primeros lanzamientos, cadencia mensual que al menos en principio pretenden mantener: los actos I y II de *Urotsukidôji 3* (en todo comienzo siempre se va sobre seguro) y la película *Double Dragon: El Lanzamiento de una Leyenda*. El 20 de enero les seguirán *Gigoló*, *City Hunter* y *Arion*. Así que nos podemos encontrar, entre unos y otros, con cinco o seis lanzamientos de anime al mes. Empezad a sudar... ...y decid adiós a las estrenas.



Canal+ emitirá, definitivamente, El Puño de la Estrella del Norte... codificado. Y no sólo eso: el día 23 de diciembre van a estrenar Tonari no Totoro, personalmente mi favorita Miyazaki. En fin, otra razón más para quedarse sin estrenas. Claro que siempre se puede recurrir al pobre amigo abonado con aquello de: "qué Alerta Máxima ni qué leches, tú te coges esta cinta y me grabas la película de las 16:34:22, y detrás la versión subtitulada, o no te vuelvo a dejar mis mádelman", o al consabido y baboso: "popóoo, regálame el Canal Pús estas Navidodesss...", a ver si cuela.

¿Ai...? Ya veremos, de momento vamos progresando...

Motenai Garen

CARTOONIA

Una nueva compañía dedicada a la comercialización de anime comienza a abrirse camino en nuestro país. Cartoonia, que a través de Vergara contribuirá a vaciarnos los bolsillos todos los meses a partir de ahora, ha preocupado a más de uno, dado que se esperaba su aparición es septiembre. Pero como más vale tarde que nunca, hemos esperado para hacer coincidir sus primeros lanzamientos con la publicación de la entrevista que les hicimos en Barcelona durante Ficomic '94. Así podréis comparar entre lo que se pensaba hacer y lo que se ha hecho.

MangaZone: *¿Cómo ha surgido ésto? ¿Erais antes una distribuidora de vídeo como Manga Films, por ejemplo, que tenía Oro Films?*
Cartoonia: No, ésto ha surgido como surgen algunas cosas, hablando con gente del medio, porque yo no soy del medio, yo soy sencillamente el gestor, pero la gente que hay detrás es gente del medio desde hace mucho tiempo, y ésto se lleva hablando desde hace mucho tiempo.
MZ: *¿Del medio del cine?*
CT: Del medio del cine, del vídeo fundamentalmente, y de alguna manera es para dar una respuesta a algo que ya estaba, como es el manga, en el que ellos fueron por así decirlo los pioneros. Entonces hay una serie de cosas que ellos tenían, y que nosotros hemos podido tener, como la distribución de Kiseki.
MZ: *Bueno, ¿y cuáles van a ser exactamente los títulos? ¿Urutsukidôji 3 va ser el primero en septiembre? ¿Qué más? Porque yo he visto por ahí Gunbuster...*
CT: Sí, el segundo planteamiento es Black Magic M-66, luego vendría Magma... te estoy hablando de lo que teóricamente es: Gigoló, y por último saldría Robotech.
MZ: *Robotech, ¿la serie editada?*
CT: Tanto la serie editada como la película.
MZ: *Muy bien, cuéntame algo sobre la competencia de Manga Video. Es decir, ellos ya están establecidos, ya tienen una clientela, ya tienen un nombre hecho. ¿No creéis que eso os puede frenar a la hora de...?*
CT: Yo creo que de todas maneras hay mercado para los dos, y por lo que yo doy de respuesta —porque evidentemente ésto es un diálogo bastante precipitado— ya ves que no hemos perdido la oportunidad de presentarnos. No hay otro Salón del Cómic, salvo el de Madrid. La oportunidad de presentarse es única, y entonces lo hemos hecho así sin grandes medios ni preparación como tienen ellos este año, pero se trataba sencillamente de aprovechar la coyuntura. Yo creo que, según la respuesta del público que me ha venido —sobre todo por Urutsukidôji, que es realmente un bombazo—, hay mercado para los dos, sobre todo teniendo en cuenta que ésto ya está. Sería diferente que siguiéramos una línea que no tuviera nada que ver con ellos, que se planteara de cero. Entonces el planteamiento sería diferente, quizá sería mucho más lento. Yo creo que va a ser muy fácil, de verdad, teniendo en cuenta el producto que vamos a lanzar, y la línea estructural que vamos a hacer, que va a ser rápidamente porque ya hay muchos vídeos, mucha gente interesada en distribuirlo. Eso va a crear una base bastante estable.
MZ: *Siempre títulos doblados, no vais a intentar otros...*
CT: No, sólo vamos a hacer títulos doblados. Por lo menos esa es la idea en principio, siempre doblados.
MZ: *¿Y cómo pensáis plantear la calidad? Porque Manga Films tiene una calidad generalmente alta, pero en algunos peca de dejadez, tenían algunos problemillas con el tema del doblaje...*
CT: Yo en ese aspecto no puedo hablarte demasiado, porque no soy el especialista, pero la gente que está detrás supongo que intentará paliar esas pequeñas cosas. Además nos va muy bien que ellos fallen, puesto que nos irá bien a nosotros.
MZ: *Pero los mismos fallos que pueden cometer ellos los podéis cometer vosotros, debéis tener en cuenta lo que les ha pasado. ¿Cómo os lleváis con ellos? ¿Cómo son las relaciones?*
CT: Hombre, yo sé que ellos están diciendo por ahí que somos ca***nes o una cosa así *(risas)*, pero bueno, eso es normal, ¿no? (*risas*) (hombre, tanto como normal... —JJ). Yo creo que a la larga, como todo en este mundo, y en la competencia sobre todo, cuando se aprecia que el pastel no es para uno solo... yo he estado en muchas competencias, y realmente hay muy pocas que se lleven a morir. Lo que es evi-

dente es que cada uno intenta hacer su trabajo lo mejor posible, intenta quitarle un trocito de pastel al otro, que es lo que vamos a hacer nosotros al fin y a la postre, y además de eso se trata sencillamente: si ellos tienen un pastel muy grande, pues que lo tengan más pequeño.

MZ: *¿Vais a limitaros a lo que es distribución de películas solamente, o pensáis obtener licencia de merchandising de productos relacionados...?*

CT: Evidentemente eso vendrá. Además tiene que venir, es algo que es casi inevitable.

MZ: *Te lo digo porque Manga Vídeo por ejemplo en principio empezó solamente con distribución porque los derechos del merchandising los tenían otras firmas.*

CT: Evidentemente el sello es nuestro y no tendremos ese tipo de problemas, es totalmente diferente. Ellos tienen una serie de problemas, frenos, por decirlo de alguna manera, y que ellos tienen que solucionar, y supongo que a ese nivel su merchandising en estos momentos después de un año no es tanto como debería. Nosotros evidentemente no vamos a tener problemas, va ser un problema más estructural que de capacidad o de posibilidad, más de infraestructura de enviarlo en el momento adecuado para no sobreestructurar nada. No será el mismo problema que el de ellos, evidentemente.

MZ: *A nivel de muñequitos, libros de ilustraciones y tal, quizá, pero... ¿pensáis también traer manga relacionado con los títulos que saquéis o solamente...?*

CT: Eso es así. Lo que pasa es que en este momento es un poco precipitado hablar de todo ésto, es un poquito hacerlo sobre la marcha. Teniendo en cuenta que intentamos sacar el primer título en septiembre, vuelvo a repetir, es un poco prematuro hablar de ésto, pero como fundamento, como base, como planteamiento, es así. Después dependerá un poquito de muchas cosas.

MZ: *¿La selección de material la hacéis en base a Kiseki, es decir, todo lo que ellos sacan, lo vais a sacar vosotros?*

CT: En principio sí, porque si tenemos unos derechos determinados, tenemos una obligación tanto contractual como moral. Pero evidentemente también habrá un juicio de calidad: si hay un producto que no nos parece adecuado no lo sacaremos. Eso sencillamente es así, pero eso siempre es igual.

MZ: *Pero siempre moviéndoos dentro del sello, moviéndoos bajo vuestro propio criterio. Es decir, veis lo que hay y luego decidís hacer ésto o lo otro, no tenéis ningún tipo de presión.*

CT: En principio no, pero tú ya sabes que los japoneses —no en el medio del vídeo, en todos los sectores—... es decir, yo conozco a bastante gente en el medio industrial, y los japoneses siempre actúan de la misma manera: ellos presionan mucho, mucho, porque quieren unos niveles de venta determinados, etc... No te dan una licencia porque sí, te la dan en función de una capacidad, de unas posibilidades, y sobre esas posibilidades intentan ponerte una presión muy fuerte. Tu labor está en intentar que no sea tan fuerte y en conseguir que te den tiempo. Evidentemente ellos van a presionar, pero ya se sabe que forma parte del juego.

MZ: *¿Siempre partiendo de versiones inglesas, o sea versiones concedidas a Inglaterra, o también directamente?*

CT: No, indirectamente.

MZ: *En principio, en lo que Manga Video ha sacado, se quejaba de que si los japoneses no suministran las pistas de sonido, si van por un lado, si van por el otro...*

CT: Eso es cierto. Son bastante irregulares en cuanto a todo este tipo de cosas, pero bueno, es algo con lo que también hay que contar, e intentarlo paliar lo más posible, y si evidentemente vemos que ésto no puede ser, se tomará la versión inglesa.

MZ: *¿Trabajaréis con el mismo estudio de doblaje con el que trabaja Manga Vídeo?*

CT: Dependerá de las condiciones, dependerá de si realmente la calidad ha mejorado o no ha mejorado. Además, este mundo es muy pequeñito, es decir, los distribuidores de manga nos vienen ahora a nosotros preguntando, así que nos vamos a encontrar

ahí. No es lo mismo decir: vas a conseguir ese estudio de doblaje, o esa gente te va a hacer la tirada... Va a ser la misma que ellos, porque si son los mejores en su especialidad, o me dan el mejor precio, pues serán ellos. Como si el distribuidor de manga viniera a mí, y me da unas cantidades determinadas, y puede trabajar con Manga y con nosotros, pues lo voy a hacer. Eso va a ser una cuestión de criterio determinado, un criterio profesional. Yo no voy a contar si está mal o va dejar de estar mal, sencillamente que sea efectivo, y tenga una veracidad determinada.

MZ: *¿Qué os preocupa más, un volumen de ventas alto o un nivel de calidad alto? ¿El tener al fan comprando o el tener al fan satisfecho?*

CT: Yo te diría, según mi criterio particular... mis criterios quizás no van por los parámetros determinados a nivel comercial, pero evidentemente como ésto es sencillamente un negocio, y hay que mantener un equilibrio entre lo que a tí te gustaría y lo que debe ser, entonces en ese aspecto...

MZ: *Más o menos se hará lo que se pueda...*

CT: Exactamente, eso siempre es muy aleatorio, es decir, si uno quiere conseguir un nivel de calidad determinado, sabe que van a haber cosas inevitables; si quiere llevarlo a un público determinado, y quiere unas cifras determinadas, tiene que jugar un poquito con ambas cosas. Entonces, es un poquito difícil de decir.

MZ: *Y a nivel de cine, ¿planeáis estrenos estilo Porco Rosso, que se va a estrenar, o Akira, algún estreno en concreto fuerte?*

CT: Lo intentaremos.

MZ: *¿Lo intentaréis? (esta frase en tono sarcástico —Gonzalo) (es que me hizo gracia —JJ).*

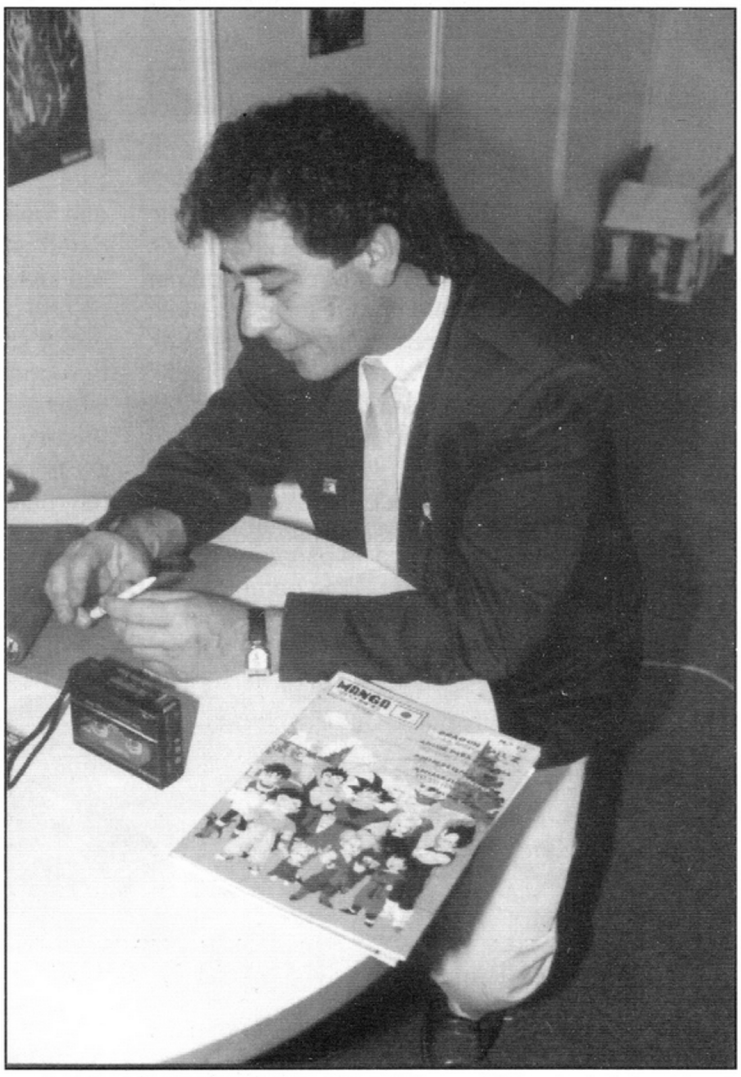
CT: Hombre, a nosotros nos gustaría que pasara como pasó con Manga cuando estrenaron Akira en Sitges, ¿no?, o una cosa de éstas, pero bueno, se sabe que la historia no se repite.

MZ: *¿Vais a empezar por Sitges y festivales, tanteando el terreno, o vais a lanzar directamente a las salas?*

CT: No, yo creo que intentaremos hacerlo en festival. De todas maneras se hará lo que se pueda, como todo en esta vida, ¿no? Dependerá mucho de nuestras posibilidades, pero yo creo que al fin se conseguirá, yo creo que se conseguirá.

MZ: *Y bueno, en cuanto al tema de cómo sondear un poco, ya sabes que ellos tienen una especie de club de fans. ¿Habéis pensado en alguna forma de tener a la gente informada, o simplemente os basaréis en la publicidad en los puntos de venta?*

CT: No, no, no, en ese aspecto la línea de Manga con todos sus defectos, que evidentemente los tendrá como todos, ¿no? *(risas)*, pero en esa línea es una buena política, así que vamos a mantener, digamos, la misma línea estructural en cuanto a lo comercial, como de información directamente, con un fanzine trimestral, o bimensual, periódico. Esa es la línea que pensamos seguir de información al consumidor. Evidentemente, ésto sirve para coger de alguna manera una respuesta de mercado, direcciones... Evidentemente a mí, particularmente aquí, no me interesa demasiado, digamos de forma concreta, recoger la respuesta del chico que me viene a preguntar si lo puede comprar ya, pero sirve de referencia. Es decir, si además estuviéramos vendiendo vídeos, pues habríamos vendido X, ¿no?, como me imagino que estarán ellos haciendo en este momento. Ellos tienen ahí sus Annapumas y esas cosas que van por ahí... En ese aspecto lo que me interesa más es que me sirve como referencia. Mira, yo estoy aquí para otras cosas, para darme a conocer, para que se vea el producto que tengo, y para la gente que realmente está interesada en distribuir este producto. Yo la capto, y en ese sentido después será la labor de otra gente el hacer esa línea. Desde luego nosotros vamos a intentar promover al máximo, como Cartoonia, pues eso, la información directamente al usuario, vamos a intentar conseguir, que eso nos lo van a dar los distribuidores, la lista de compradores, en ese aspecto un poquito como hacen, me imagino, ellos. Ellos tienen sus listados, llevan un año en este aspecto, han hecho sus estudios de mercado... Si yo decido darlo a un distribuidor global, va a ser labor de él. Si lo hago por zonas, evidentemente será labor de cada distribuidor zonal darme a mí la información para que yo pueda apoyarme comercialmente. Eso no es ningún secreto, es una forma de trabajar normal y corriente.



MZ: *El tema ese del fanzine es algo que queréis apoyar vosotros, una cosa que vais a hacer vosotros...*

CT: No, hombre, en principio de lo que se trata es de intentar colaborar con fanzines que ya están, que nos vienen a pedir, y con quienes nosotros vamos a intentar colaborar, y evidentemente hacer una revista trimestral o bimensual, para poder enviarla y tener una verdadera referencia de cuál va a ser nuestro mercado, evidentemente.

MZ: *¿Con recepción de cartas de la gente,...?*

CT: Sí. No vamos a llegar al punto del Club Super 3 (club formado por el programa infantil de TV3 —JJ), pero vamos, lo intentaremos con criterios puramente profesionales, es decir, como se hace en otro tipo de empresa.

Aunque ésto sea vídeo, sea cómic y se aparte un poco de otro tipo de sectores, la forma de trabajar no varía demasiado nunca.

MZ: *Y el tema está, bueno, aparte de lo que sea la pura competencia y tal, en que el haber tenido ya un año de anime os ha abierto el mercado, es decir, es una cosa que ya tenéis...*

CT: Digamos que ese es el planteamiento fundamental, si no fuera así... Quizás ellos fueron mucho más valientes.

CT: Yo creo que sí.

MZ: *¿Crees que hay sitio para más gente?*

CT: Para más gente, claro, yo diría: ¡no! A partir de nosotros, ¡no hay más mercado! *(risas)*, pero para nosotros yo creo que sí, teniendo en cuenta lo que tenemos. Es decir, si no tuviéramos un producto "determinado", sería más complicado y nos costaría, supongo, mucho más.

MZ: *Vosotros vais sobre un terreno...*

CT: Abonado. Lo que pasa es que, evidentemente, ésto, como todo, se acaba, hace pensar en nuevas salidas al mercado, en que todo no dura eternamente, y el manga, como todo, ha tenido un principio y tendrá un final. Pero en este aspecto hay que aprovecharlo. Quiero decir que es algo coyuntural, que realmente hemos salido ahí porque vemos un mercado, y tenemos esa posibilidad de entrar en ese mercado, evidentemente, porque hay gente que está preparada, que es su mercado, que le gusta y que lo hace. Si no, no se podría hacer.

MZ: *¿No tenéis miedo a saturar ese mercado entonces? ¿Hay sitio para todos?*

Yo creo que a partir de septiembre el crecimiento será rápido por eso precisamente, porque la base está absolutamente realizada, y está ahí para hacerlo. Si ésto estuviera a punto de acabarse, nosotros llegaremos muy tarde... Pero no creo que lleguemos tarde en absoluto. Creo que llegamos en un punto no diré el mejor, pero tampoco el peor en absoluto. Creo que todavía hay terreno para trabajar ahí. Lo que sí es cierto es que se intentará aunar calidad y comercialidad, pero, por qué no, llegados a un punto —porque eso depende de cada mercado— hay un mercado para la calidad y un mercado para la comercialidad pura y simple, con unos niveles de calidad ínfimos, pero tú sabes que todo eso tiene su mercado. Eso es como si ahora tú le dices a Manga que edita una m***da *(risas)*, por decir algo, y lo quita porque tú se lo has dicho como crítica; si hay una respuesta de mercado que lo está pidiendo desesperadamente, por mucha legalidad que tú tengas, o que él tenga, no lo va a quitar del mercado porque hay un público que lo está pidiendo. Eso es lo que creo que hay que tener siempre en cuenta, que quieres ir a un mercado minoritario, o a un mercado mayoritario, depende del planteamiento, o puedes ir a los dos, puedes abastecer al mercado con una calidad determinada; es decir, son planteamientos que dependen un poco... Pero fundamentalmente cuando se trata de una empresa, que es una empresa que va a ganar dinero y que es comercial, evidentemente el planteamiento tiene que ser comercial, e intentar ser ambas cosas. Evidentemente, si no das calidad llegará un punto donde se acabará rápidamente, pero si sólo das calidad a un público muy determinado, te quedarás muy marginado. Entonces, bueno, no se trata de eso tampoco, se trata de conseguir que estudio de sonido mejore, que te lo haga mejor, y ese tipo de cositas... Si lo consigues, y das un punto de calidad, perfecto.

MZ: Muy bien, pues. Gracias por todo y mucha suerte.

MangaZone

MANGA

Impresiones en

MZ: Hagamos una revision, venga. ¿Qué tal ha ido este año?
MV: *Muy, muy, muy bien.*
MZ: ¿Ha respondido todo, han respondido las películas, ha respondido el cine, ha respondido la gente?
MV: *Absolutamente.*
MZ: El club, ¿qué tal?
MV: *El club costó ponerlo en marcha, por el procesar los datos y tal. De alguna manera, vimos que nos podía retrasar, podía complicarnos un poco la marcha de la empresa, y entonces, hasta que encontramos a alguien que se hizo cargo y procesó bien los datos, y nos empezó a montar la estructura bien, transcurrió un tiempo que de alguna manera provocó cierto desencanto de entrada, entonces supongo que te habrás enterado si la has recibido —porque si no la has cumplimentado, no la habrás recibido—, nosotros los del Manga Club somos totalmente estrictos, o sea, realmente enviamos el carnet —no sé si te has enterado de que hemos hecho un carnet, tipo tarjeta de credito— y el Mangazine absolutamente a todos los que sean socios del Manga Club. Con los dos primeros Mangazines hicimos un encarte, de alguna manera para ayudar a extender el fenómeno manga, pero como creemos que hubiese sido un engaño seguir haciendo un encarte —porque para qué sirve entonces ser socio del Club—, a partir de ese tercer Mangazine se han acabado los encartes, ha mejorado la calidad del papel, y lo reciben directamente en su casa sólo los socios, y aparte habrá una oferta cada trimestre, exclusiva de beneficiarse de unos precios especiales. Hemos empezado por tres camisetas, que son las que ves aquí, las de Akira, Dominion y Urutsukidôji, y para el próximo trimestre estamos pensando si lo vamos a hacer con tres CD de bandas sonoras, a un precio... Nosotros no buscamos el negocio en ésto, en absoluto. Como puedes ver la camiseta de Akira, que es el modelo más reciente que se ha hecho, se vende a los socios a 1.800 ptas, y modelos anteriores de peor calidad se venden aquí a 2.995 ptas. O sea, no buscamos en ésto el negocio, en absoluto.*
MZ: ¿Ésto qué es, una forma de premiar a la gente que ha estado ahí?
MV: *Exacto, premiar a la fidelidad y al "estar ahí".*
MZ: No se podría decir que la calidad de las cintas y el material base haya sido demasiado buena. ¿Qué ha pasado?
MV: *Yo no comparto eso al cien por cien, yo reconozco que es eso, pero yo no soy tan críticamente ácido como tú. Porque yo he leído en el otro MangaZone el "no nos vale", y el "no es que"... el tono me parece un pelín exagerado, y me explico: nosotros recibimos un montón de cartas, y te aseguro que les hacemos caso en la medida que podemos; recibimos mayoritariamente cartas de felicitación por la labor que estamos haciendo. Entonces, que de Dominion una voz en concreto no se corresponde a tal, digamos que hay gustos para todos. Y nosotros partimos de un problema, y es de difícil solución: recibimos materiales ingleses normalmente, por lo tanto también desconocemos la voz original japonesa. En todo caso, no tiene por qué parecerse, porque teniendo en cuenta que son dos idiomas, el inglés y el japonés, que no tienen nada en común en su musicalidad, difícilmente van a tener nada en común para el doblador, que sería forzado a imitar una voz japonesa. En el segundo paso, que es del inglés al castellano, muchas veces también se puede producir eso. Entonces, hay casos en que los materiales que nos llegan son mejores que en otros. También hay una cosa que para nosotros es sagrada, hoy por hoy y que estamos intentando cumplir a rajatabla, que es el calendario. Podríamos intentar, sin garantías, conseguir unas mejores músicas y efectos de algún título retrasando el lanzamiento, con todo lo que representa a su vez el romper todo un esquema de calendario, y que perjudicaría al siguiente lanzamiento. Yo creo que en general el nivel es bueno, y estoy francamente contento.*
MZ: Hay cosas realmente dignas de descubrirse ante ellas. Por ejemplo, yo pienso que 3x3 Ojos es un trabajo estupendo, de una calidad máxima, y me parece muy bien; del mismo modo que me lo parece la versión inglesa original me lo parece la versión castellana. En Doomed Megalopolis me parece que se ha hecho muy buen trabajo; también con Urotsukidôji se ha hecho muy buen trabajo; pero sin embargo, no te digo ya que otros sean malos, sino que parece que no se les ha dedicado toda la atención que se podría esperar.
MV: *Mira, no. Te puedo asegurar —no lo digo por hacerte la pelota— que a los laboratorios de doblaje, cuando ha habido un comentario de ésto, se lo hemos hecho llegar subrayadito en amarillo, de verdad, porque yo no voy a presumir de conocimientos técnicos que no poseo. Es decir, a mí si me envían un DAT con la música y efectos de todas las películas, he de suponer que el contenido de todos lo DATs, a priori —porque no tengo un DAT en mi casa para comprobarlo— es el mismo, ya que viene desde la misma fuente y tendrá el mismo nivel de calidad. Entonces, a partir de ahí, el estudio de doblaje tiene las mismas instrucciones de no escatimar un duro en el doblaje, y no escatimar ningún esfuerzo. El estudio de doblaje se queja con razón de que lo sometemos a más presión que a un astronauta en cuanto a fechas. Ese quizás sí es un pequeño problema de difícil solución.*
MZ: ¿Trabajáis siempre con el mismo estudio?
MV: *Sí, trabajamos con el mismo estudio.*
MZ: ¿Por qué? ¿No podríais probar a repartir el trabajo entre dos estudios, para que fueran más holgados?
MV: *Pues por un motivo: que somos muy libres de comprarnos nuestros proveedores, y entonces les pedimos la mayor calidad posible. Te vuelvo a decir que no escatimamos dinero. Aparte, piensa una cosa: aunque trabajemos con el mismo estudio, el problema no es del trabajo que tenga el*

VIDEO FICOMIC '94

propio estudio; las voces son las mismas, es decir, si vas a otro estudio al final los dobladores son los mismos, que van de un estudio a otro, por lo tanto lo que cambiaría sería el tiempo que pueda llevarles las mezclas en sí, pero no el doblaje, porque en las voces juegas con las mismas opciones, y te pueden estar en un mismo estudio doblando dentro de uno de los locutorios unos dobladores un título y al lado otro título. Por tanto no es un problema de concentración, en todo caso de presión de fechas y de que las voces son limitadas. El boom del vídeo, y posteriormente las televisiones privadas, generaron una demanda de doblajes, que en un principio resultó en que había profesionales poco preparados, lo que realmente sucedió por un tiempo, que hubo un bajón en el nivel medio de los doblajes nacionales, que en los años anteriores tenían fama mundial. Eso está también cambiando porque esos que llegaron, de alguna manera con poca profesionalidad, pues algunos han desaparecido y otros se han convertido en grandes profesionales, ha vuelto a aumentar, a mejorar el nivel medio. Pero bueno, el doblaje de por sí es cuestionable siempre, o sea, a todo el mundo le puede indignar el mejor doblaje. Así, realmente nosotros, como comprenderás, no podemos tirarnos piedras encima de nuestro propio tejado; si Dominion, que fue el segundo título que sacamos al mercado, es uno de los que más se ha vendido, no vamos a ser nosotros quienes, por instrucciones nuestras, demos menos cuidado a una segunda parte; al contrario, le ponemos todo el cariño del mundo. Por lo tanto, no es que se haya prestado menos atención. Puedo estar de acuerdo o no, acepto evidentemente tu crítica, pero no es fruto de la desidia, sino que el resultado no es de tu agrado.

MZ: Sin embargo, habíais hablado en principio sobre que también pensabais hacer series limitadas subtituladas, originales. ¿Qué pasa con eso? ¿Por qué no se sabe nada?

MV: *A ver, mira, eso es un problema del mercado nacional, de difícil solución, y que yo planteo muchas veces con la dirección comercial, y es el siguiente: si sigues revistas inglesas, verás que hay anuncios de un título X, el que sea, que está solo, que lo anuncian en la cadena World Price con un precio X, o en Virgin Megastore con un precio X, o en cualquier otra cadena. En este país, como tú hagas un pacto con una cadena, el resto no quiere saber nada contigo, o sea, si tú haces una oferta exclusiva para los socios, dices: ¿y cómo es que no tengo derecho a venderlo yo también? De todas formas nosotros no vendemos directamente, de alguna manera tenemos nuestros canales de distribución, pero estamos buscando la manera de, con la recuperación y reedición de Akira, con su formato original y subtitulada, hacer algo especial y que favorezca a los socios. ¿Cuándo? Parece que ha pasado mucho tiempo, pero en realidad no ha pasado tanto, ha pasado un año desde que la presentamos, pero menos desde que salió la primera cinta el 4 de octubre. Pero el número de títulos ha sido tan grande que parece que llevemos mucho tiempo en el mercado. Espero que en el próximo Mangazine podamos de alguna manera adelantar un poco en este sentido, a ver si podemos hacer un pacto de sacar algo exclusivamente para so-*

cios por medio de una cadena que cubra la mayor parte de la geografía del país o... No sé cómo le daremos forma pero desde luego alguna solución encontraremos, y la idea está ahí.

MZ: Bueno, de Porco Rosso, mucho anuncio antes de la película y ahora no se sabe nada. ¿Cuándo se estrenará?

MV: *Porco Rosso se estrenará antes de este verano, es decir, muy pronto aquí en Barcelona, y después estará en el resto de España. El problema de Porco Rosso es que teníamos planteado estrenarla el 25 de marzo, y cuando vimos que se estrenaba Little Nemo, que además la maquillaban como si no fuese japonesa con el nombre de Chris Columbus, y con Moëbius, que sí ha tenido algo que ver en la versión americana de Chis Columbus, no en la original, no creímos oportuno competir en absoluto con Little Nemo. Entonces aquí en Cataluña se estrenará doblada en catalán con una campaña muy fuerte de la Generalitat, que apuesta muy fuerte por Miyazaki, y que de alguna manera nos estimula a intentar que se estrene en cine tanto ésta como Kiki's Delivery Sevice, Totoro, Láputa —tiene ciertos problemas con el título—...*

MZ: Con ponerle una tilde a la "a", está solucionado.

MV: *(risas) No, no es tan fácil, pero bueno... Pero que se estrenará, seguro. Habrá una campaña en televisión, TV3 nos va a apoyar con una campaña gande. Piensa que nosotros tenemos una inversión muy grande hecha con Porco Rosso. La película está lista y pagada, con todo lo que ésto representa de generar intereses de financiación de esa inversión, que va a hacer muy pronto un año. Pasa que nos tomamos ésto con suficiente cariño, aunque sea un negocio es un negocio que intentamos hacer bien, es un negocio para pasárnoslo bien y que nos dé satisfacción de lo que estamos haciendo. Es muy fácil tirar Porco Rosso y es muy difícil hacerlo bien. La figura que estás viendo aquí tiene un costo, pero le tenemos un cariño bestial, así que encargamos al señor Belle que nos haga una figura con ese personaje porque esta figura va a estar posiblemente en el cine de Montecarlo, para que sea un poco parte del soporte en vez del display típico de cine del ayuntamiento que se va a servir en una cadena de cines y tal.*

MZ: Se ve que aquí en Cataluña sí, pero ¿para el resto de España pensáis dar el mismo tipo de apoyo?

MV: *Sí, lo que pasa es que normalmente la distribución cinematográfica funciona de la siguiente manera: Barcelona es la única plaza importante del estado español autónoma, en el sentido de que estrena películas sin importarle si se han estrenado o no en Madrid. Valencia no estrena nada que no se haya estrenado en Madrid, eso por norma. Entonces, nosotros no empezamos por Madrid, que es una plaza muy difícil para estrenar, porque Madrid sí estrena éxitos de Barcelona. Ésto es muy difícil de explicar, pero en el fondo es éste el problema, si en Barcelona se estrena bien, en los cines de Madrid automáticamente se puede estrenar, por lo tanto preferimos partir de ahí, para posteriormente vía Madrid estrenar en toda España. Lo que no podemos es plantearnos un estreno nacional a lo grande tipo Disney, porque nos estrellaríamos sin lugar a dudas, aunque no se lo merezca, porque para mí particularmente el problema de Kiki's Delivery Service es que tenga la misma posibilidad de llegar al mismo público al que llega una película de Disney, pero yo creo que si la Disney lanzase al mercado Kiki's Delivery Service como una película de Disney, sería uno de los éxitos históricos de la casa, seguro además.*

MZ: ¿Qué hay de los fallos que han habido en el material de algunos lanzamientos...?

MV: *Mira, por ejemplo aquí, en algunos Ranma había grabados Alitas.*

MZ: ¡Ah!, con la carátula de una y...

MV: *Etiquetas, claro, ¿pues por qué? Porque Duplico, que trabaja maravillosamente bien, de verdad, son humanos, y ya que grabaron todas al mismo tiempo, porque salían el mismo día, hubo una caja en la que se equivocaron, el hombre puso en la caja de Alita, hay Ranma, pero etiquetada como Alita, y entonces, ayer, el primer día, nos damos cuenta aquí, que tenemos dos personas. Es el primer título en que nos sucede. ¿Qué vamos, a cambiar de proveedor? No, no vamos a cambiar porque los errores son posibles.¿Que saca una defectuosa? En toda la historia del vídeo se ha sufrido siempre, y en todas las marcas, y te puedo decir que nosotros estamos muy contentos con el proveedor.*

MZ: ¿Qué ha pasado con la segunda Muestra de Anime, aquella que decíais que estabais planeando junto con Planeta?

MV: *Bueno, te explico, uno de los problemas graves de hacer películas en 35 mm es una gran inversión en el titulaje electrónico de versiones no originales, porque acabas teniendo acceso a las copias inglesas. Por lo tanto me parece una estupidez (risas). O, algo que tenemos todo el interés en hacerlo, tenemos la intención de, este verano si no se tuercen los planes, escaparnos a Japon y hablar con estudios japoneses a la hora de que colaboren en esta idea, y hacer algo grande de aquí, pero facilitándonos lo que es la versión original japonesa y enviándonosla con tiempo, que se puede hacer incluso con la colaboración institucional de la embajada, del agregado cultural de la embajada japonesa, con Japan Air Lines... Se está intentando una historia grande... Pero aquí, durante el Salón, cuando nos planteamos: a ver, si vamos a hacer películas en su versión no original inglesa, subtituladas en subtitulaje electrónico —que cada subtitulaje de cada*

película vale casi doscientas mil ptas.—, estamos haciendo el idiota. Para subtitularla así, la puedes pasar, perfectamente, doblada al castellano. Para doblarla así, la puedes pasar en una pantalla grande en vídeo.

MZ: Claro, claro, una subtitulada, si no tienes la original, original, ¿qué sentido tiene?

MV: *Es traerte una película japonesa en inglés subtitulada en castellano.*

MZ: Bueno, Planeta de Agostini ahora tiene en su stand una pantalla y películas, ¿qué pasa, esa colaboración se hace más estrecha? El lanzamiento último de Ranma ha sido a la vez libro y película.

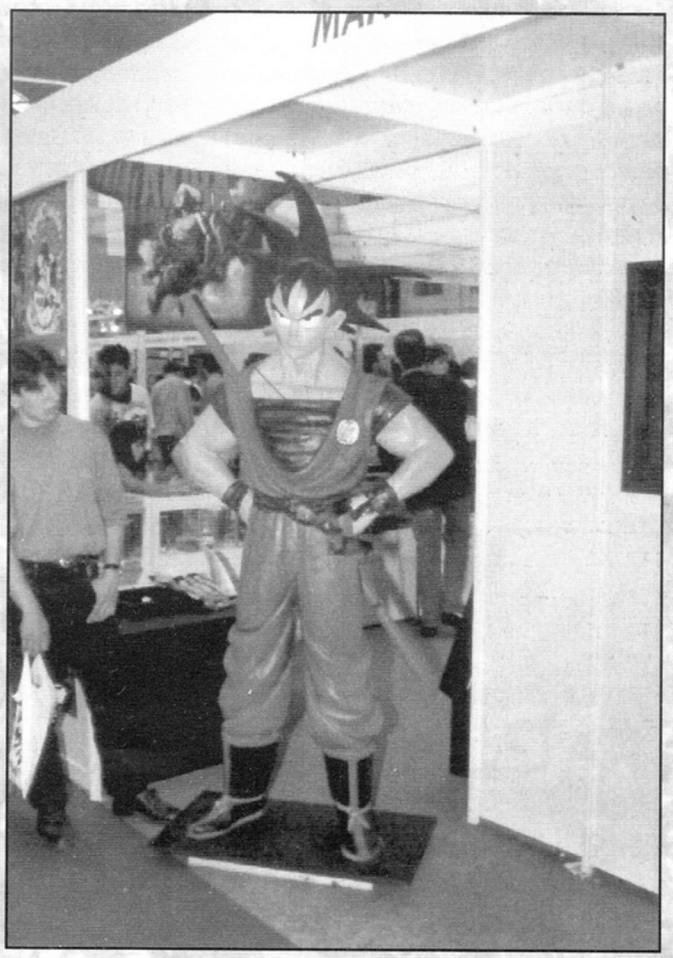
MV: *Sí, creo que es bueno para todos de alguna manera que haya una buena colaboración y no sólo con Planeta, sino con Norma. Intentamos ponernos al máximo de acuerdo en ayudarnos en todo lo que podamos. Con Norma y con La Cúpula, que cada vez va a meterse más dentro del manga. Lo de Ranma ha sido una experiencia piloto en el sentido que de alguna manera creemos que es compatible mientras haya una diferencia de precio, aunque su libro sea muy lujoso, pues lo han hecho para, de alguna manera, lanzar la segunda entrega de Ranma. Hay chavales que tienen los cómics y prefieren no gastarse tanto dinero, así que es una experiencia para ver qué pasa. En cualquier caso las experiencias de este tipo las estamos haciendo no con Manga Video sino con Anime Video, porque Manga Video por la parte de socios británicos es una historia completamente aparte, o sea que nos vamos a ayudar en todo lo que podamos pero difícilmente hoy por hoy se puede hacer un tipo de lanzamiento así, es decir, Planeta tiene el manga de 3x3 Ojos o tiene el de Alita y se podía haber hecho cualquier historia de éstas, pero hoy por hoy no es factible. En un furturo, pues posiblemente sí. Yo creo que es bueno, y además, hay una cosa muy importante: tanto Planeta como El Vívora, como nosotros, hemos de mentalizarnos que tendremos que luchar unidos contra unos grupos de presión cada vez más fuertes en contra, con una hipocresía total, que intentan ir en contra del manga alegando que incita a la violencia, y esta involución que en Europa, en Inglaterra, es muy fuerte, pero muy fuerte, creo que va camino de ser cada vez más fuerte aquí, así que cuanto más juntos hagamos las cosas, mejor podremos defendernos de esta estúpida agresión.*

MZ: Vamos a ver, aquello de los capítulos de series montados que se iba a hacer, sobre capítulos de Robotech y todo eso, que inicialmente ibais a coger... pues City Hunter por ejemplo, que ibais a coger capítulos de la serie y montarlos como películas bajo Anime Video, ¿eso se ha dejado un poco de lado, dentro del sello?

MV: *Es que mira, empezamos sacando un título al mes, luego pasamos a dos, ahora estamos sacando ya más de cuatro, y tenemos material hasta el 2.000, de verdad. Entonces, es muy difícil sacar las cosas, y en algunas hemos cesado. Incluso habrás visto que hay otra casa, y que hemos cedido la opción que teníamos para algunos de los títulos.*

MZ: ¿Era demasiado ya?

MV: *Sí, o sea, no es que no haya mercado para tantos títulos, es que tratar, con cariño además, más lanzamientos al mes es imposible. Nosotros tenemos muy claro el ir sacando todo lo que saque Manga en Inglaterra, y todo lo que va a sacar en Inglaterra que tenga un interés. Es decir, el hecho de que en Gran Bretaña la televisión no programen series como Ranma, la cual allí no es nada, hace que en el fondo Manga pase de Ranma, pero nosotros no. Entiéndeme, Ranma aquí es un fenómeno que en absoluto es el mismo en Inglaterra. Lo mismo pasa con Dragon Ball, allí no es nada, porque la serie no ha llegado a la televisión. Son Gokuh es conocido para los más aficionados, pero si Manga lanzase a Son Gokuh, a Dragon ball, tendría que gastarse una cantidad de*



dinero brutal en promoción para intentar conseguir algún resultado aceptable.

MZ: Sin embargo, allí está Patlabor, y Patlabor fue el éxito de los éxitos, y aquí no la hemos visto todavía.

MV: *Pero se conocerá. El potencial español es muchísimo mejor que el inglés.*

MZ: ¿Cómo va el club?

MV: *Hay unos... Soy pésimo para los números. No llega a seis mil, pero hay cerca de seis mil socios, teniendo en cuenta que son socios no ficticios, es decir, son señores que han comprado películas de Manga —porque es muy fácil coger direcciones, no, realmente que han comprado una película de Manga—, y han rellenado el cupón...*

MZ: Se han molestado en enviar...

MV: *Exacto, hay no llega a seis mil, cerca de seis mil.*

MZ: Estupendo. Aparte de lo que son los lanzamientos, el asunto de tener las cosas más accesibles para la gente del club, ¿tenéis planeado concursos,...?

MV: *Trimestralmente habrá una oferta sólo para los socios, e intentaremos impulsarla al máximo porque creemos que es una gente muy agradecida a la que hay que cuidar porque de alguna manera se lo merecen, y porque somos conscientes de que muchas veces hacen un auténtico esfuerzo de ahorro, no para comprar todos sino sólo un título, así que merecen ser tratados con todo el cariño del mundo. Te he dicho antes que aunque sea un negocio no es un negocio en el cual seamos desalmados (risas), no, lo hacemos con cariño, y queremos tratar a la gente con todo cariño. Por ejemplo, en el Mangazine nos gastamos más dinero en el papel, que hacemos una tirada inferior; hacemos un carnet de la máxima calidad que se puede hacer (risas), y tú eres consciente, supongo, de que se puede hacer un carnet para salir del paso, de cartoncillo. Lo mismo el Mangazine puede tener menos hojas, puede ser una m**rda de papel (risas), y el carnet hacerlo que a la que lo pones en la cartera se haya corrido la tinta. Todo lo estamos intentando hacer bien y con cariño, pero lleva su tiempo.*

MZ: Este material último de Anime Video, ¿de dónde sale? Porque ésto ya no son los típicos lanzamientos clásicos que se pueden esperar, o Dragon Ball o tal... Los últimos títulos que habéis sacado en Anime, Caballeros del Zodíaco y demás, ¿lo habéis traído a través de contacto directo con Japón, o con las casas inglesas, con Macek...?

MV: *Hay cosas de Anime que se han negociado con una empresa francesa que representa a TOEI y a otros estudios y que tiene la base de operaciones europea en París. Y Macross, pues no vamos a sacar todo lo de Kiseki, sólo Macross. Una vez no llegamos a un pacto global con todo, a nosotros nos parecía un poco absurdo romper la historia de Manga sacando Urutsukidôji 3 en tres entregas, Urotsukidôji 3-1, 3-2, 3-3... otra marca, todo muy complicado... y a fin de cuentas material tenemos muchísimo. ¿De dónde sale lo de Anime? Pues lo que te he dicho antes, por ejemplo ¿Ranma de dónde sale? Sale de nuestra espléndida relación con Manga, saben que para nosotros es importante y prioritario, y para ellos no, así que nos dirigimos directamente a los productores. Manga compra derechos para Europa, así que, como estamos en contacto, si sabemos que algo que nos interesa ellos no van a hacerlo, lo hacemos directamente.*

MZ: Y la gente de las casas estadounidenses Streamline Pictures, U.S. Manga Corps y tal, ¿también tratáis títulos suyos o simplemente hacéis todo a traves de Manga?

MV: *Bueno, no todo tiene que ser Manga, claro que no, tenemos tratos con Viz directamente.*

MZ: Sí, porque las OVAs de Ranma son de Viz Video, tal y como han salido, calentitas, os las habéis traído.

MV: *Exacto, hemos tenido contacto en San Francisco, que es donde están, aparte de Tokyo, pero eso tiene una ventaja, que es más fácil negociar con un japonés que viva en Estados Unidos, que ya tiene la mentalidad occidental, que con un japonés en Tokyo, con el que la historia se puede dilatar muchísimo, y a veces cuando has llegado a un acuerdo es demasiado tarde. Los japoneses no son precisamente rápidos en sus decisiones, y eso muchas veces es muy fastidioso. Preferimos los japoneses que estén más adaptados a la mentalidad occidental, a la hora de negociar.*

MZ: ¿Cómo ves el futuro de Strong Video?

MV: *Muy bien, sí, muy bien.*

MZ: ¿No crees que va a generar una nueva avalancha de protestas contra la salvajada, los animales japoneses y chinos y orientales en general?

MV: *Es algo que me trae sin cuidado.*

MZ: ¿Cómo van a salir, no recomendado a menores de 18 años...?

MV: *La clasificación que les dé el ministerio. Hay una legislación vigente*

¿Tienes dificultades en tu localidad para conseguir los cómics que te interesan?

En FUTURAMA te abrimos carpeta a tu nombre, reservando los ejemplares que nos digas, para remitirtelos cuando nos indiques.

FUTURAMA

SERVICIO DE RESERVA Y VENTA POR CORREO

96-351 91 88

a la cual nos atenemos, a la que sometemos las películas, y si son de 18 años son de 18 años.

MZ: ¿No tienes miedo de que ese tema os pueda cortar...?

MV: *En absoluto. No, nosotros partimos de la base de que presentamos nuestras películas a la clasificación, que no censura, ya que realmente no hay censura sino una junta de clasificación que te da la recomendación —tampoco la prohibición—, y sacamos las películas con la conciencia muy tranquila. ¿Que alguien se va a quejar? Yo pienso —no lo digo como tópico o como excusa, no, es que lo pienso en realidad— que es mucho más nocivo Solo en Casa o Solo en Casa II*

MZ: Yo también.

MV: *Un niño puede imitar antes al protagonista de Solo en Casa haciendo locuras en la película, que creerse que puede imitar a Son Gokuh volando...*

MZ: O que puede tener una nube que le va a sacar de una caída, o que puede pegar puñetazos que rompen montañas, eso está claro, pero el tema Strong Video ya es imagen real.

MV: *De las películas de John Woo, por ejemplo, que se estrenan en cine y que sacaremos, como Hard Boiled, que son hiperviolentas, donde la violencia es coreográfica, donde la violencia es una escenografía bestial de ensalada de tiros, nadie se la cree, y tiene un sentido del humor increíble, y hay en el fondo una serie de códigos muy importantes de amistad, lealtad, que no creo que en absoluto lleven ningún mensaje negativo para nadie. ¿Que alguien lo va a ver con malos ojos? Seguro, pero nos da igual.*

MZ: Bueno, vamos a ver, para terminar vamos a hablar de la competencia. ¿Qué pensáis de Cartoonia, cómo lo veis?

MV: *¿Cómo lo vemos? Pues me parece bien, sí.*

MZ: ¿La nueva competencia os hará espabilar...?

MV: *¿Espabilar en qué sentido?*

MZ: Espabilar en el sentido de no dormiros en los laureles.

MV: *Bueno, tenemos muy claro lo que queremos hacer, y como te he dicho antes, tenemos material para muchísimo tiempo e intentamos sacarlo lo mejor posible. El único problema que hay es que a veces la gente cree que la competencia hace bajar los precios, y no siempre es así. El problema a veces es que la competencia ofrece más dinero por los derechos, lo cual hace subir los precios, o sea, a veces hay un efecto contrario (risas). De todas maneras nos parece bien y hemos mantenido convesaciones aquí.*

MZ: ¿No tenéis miedo de que se os coman un trocito del pastel?

MV: *No, en absoluto. A ver, te diré que lo que nos extraña es que haya tardado demasiado, creíamos que saldría directamente antes.*

MZ: Pronto va a empezar, en septiembre (¡JA! —JJ). Les vais a llevar un año de ventaja.

MV: *En este país —en todos, pero en éste quizás es más típico— cuando algo funciona... Se abrió un videoclub y funcionó, y se abrieron muchos más de los que tenían que haber abierto. Por lo tanto es normal que haya una competencia. Lo que no sería bueno es que ahora aquí en este Salón hubiesen 15 casas presentando, porque entonces sí que realmente estaríamos mareando entre todos. Pero si sale una competencia que hace las cosas bien, maravilloso, si las hace mal nos va a fastidiar un pelín. Si las hace mal... Entonces, que aquí hubiesen diez casas me preocuparía porque creería que a lo mejor no hay para diez casas, sabes lo que te quiero decir, ¿no?*

MZ: ¿Qué te parece el Salón de este año, comparándolo con el del año pasado?

MV: *Hombre, a mí me gusta mucho el emplazamiento. Te digo una cosa: no he podido pateármelo todo en cuanto a exposiciones, porque me hice un esguince hace tres días y ayer estuve francamente mal. Hoy estoy un poco mejor y espero que antes de que acabe el Salón tenga un rato para visitar el Salón, las exposiciones, la zona internacional... Ahora, en cuanto a situación me gusta mucho el marco. Lo que me temo es que ya se dice que el año que viene no podrá ser aquí. El problema del Salón es que cuando consigue un espacio, intentan reservarlo para varios años, y les dicen que para el próximo ya no, y éste es uno de los males que tiene. Y creo que con la cantidad de actividades inútiles que subvencionan las administraciones, dejar perder un éxito popular como se demuestra año tras año, sería muy, pero que muy triste. Se quejan muchas veces, se hacen campañas para que se lea, se gastan un dineral en televisión con campañas que no creo que sirvan excesivamente, y yo creo que el cómic es cultura y por él se llega a la lectura. Nosotros tenemos el vídeo, pero evidentemente el papel no va a desaparecer nunca, y aquí en el fondo se está impulsando el papel y que la gente lea, y que mediante el cómic se culturice. Si ésto no merece un apoyo mejor, y mayor... Espero que continúe, y estoy contento de cómo se desarrolla.*

MZ: Muy bien, pues ésto ha sido todo. Énkiu Berimach.

MangaZone

SAINT SEIYA

LA LEYENDA DE LOS SANTOS ESCARLATA

Este mes nos toca presentaros una nueva película que ha salido al mercado español. Su nombre es La Leyenda de los Santos Escarlatas, y trata sobre un nuevo peligro que se cierne sobre nuestra queridísima Tierra. Por lo que se ve, mientras nuestros caballeros se toman un descanso, aparece de no se sabe dónde un nuevo dios. Su nombre

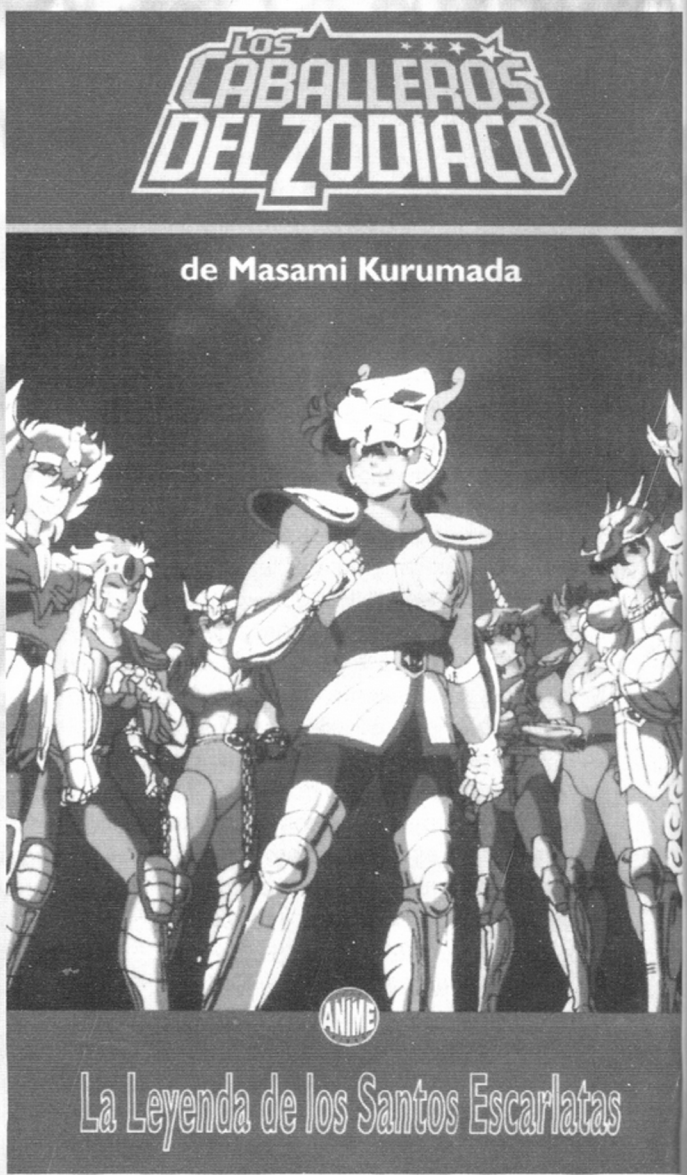
©Masami Kurumada/Shueisha/TOEI

es Abel, hijo de Zeus, el más poderoso de los dioses y como tal se da a sí mismo el nombre de Dios Sol (viva la modestia), y ha vuelto a la Tierra para recoger a su deliciosa hermana Atenea, y así llevársela consigo antes de destruir el planeta. Pero la cosa no le será tan fácil, pues nuestros queridos caballeros de bronce no están dispuestos a dejar que un nuevo dios haga lo que le plazca. Además de que Saori (Atenea) tampoco piensa permitirlo, aunque como siempre la oposición de Saori será mínima, ya que la reencarnación de la diosa Atenea parece que salió con defecto de fábrica, porque no aguanta ni el primer puñetazo. Ésto dejará a sus jóvenes guardianes entre la espada y la pared, ya que

©Masami Kurumada/Shueisha/TOEI

tendrán que salvar al mundo, y además tendrán que rescatar a Atenea de las garras de la muerte.

En esta película aparecerán nuevos caballeros que se interpondrán en el camino de Seiya y sus amigos. El argumento de esta película demuestra que la imaginación de estos señores estaba un poquito debilitada a la hora de escribirlo, ya que guarda casi idéntico estilo con la última parte de la serie, en la que se deben enfrentar al dios de las profundidades marinas, Poseidón. Pero en lo que se refiere al aspecto técnico, es perfecto. Unos decorados maravillosos, un tratamiento de los colores que en algunos momentos supera a la magnificencia de la realidad (¡toma ya! -JJ) obteniendo reflejos de líquidos, brillos en los ataques, transparencias, efectos pétreos (¿ein? -JJ) y luces que nos desbordan. En los decorados, qué decir, se logra un sensación de tridimensionalidad dentro de un espacio bidimensional como es la pantalla, un logro de realismo el transmitir a un medio tan difícil como es el decorado dibujado una sensación de espacio y descripción que nos sobrecoge.



La animación y diseño de los personajes mantiene el listón que ya impone el decorado o el coloreado, los personajes han sido mejorados, con más personalidad y más rasgos que le dan plasticidad, los movimientos son más minuciosos, tan naturales que dan la sensación de ser verdaderos cuerpos en movimiento y no simples monigotes, pero pecando de un ligero defecto: demasiada sangre. Es que nunca se desangran, en cada golpe o cada vez que los tumban, chorrean litros de sangre. No estoy en contra de la sangre en sí, simplemente es que le da demasiado dramatismo, y a ésto hay que sumarle el continuo filosofar interior que padecen su personajes, y es que se pasan minutos y minutos pensando en lo mal que lo deben estar pasando su amigos por ganar y que ellos no se esfuerzan lo suficiente, mientras que el enemigo de turno le da la del pulpo. Es que son demasiado buenos. En fin, todo sea por la amistad.

En definitiva, una buena película que merece un huequecito en nuestra gran videoteca. Las hay mejores, pero también hay muchas más que son peores.

Gonzalo B. Tello

CLUB DE FANS

Saludos, amigos. En este número del Club encontraréis mi última (al menos de momento) aportación a él. Las razones son muy simples: debido a mi trabajo (Dios mío, voy a trabajar, trabajar de verdad, qué bajo he caído) no voy a poder seguir dedicándome por entero a una sección fija como es el Club de Fans de KOR, y antes que fallar o perjudicar a nadie prefiero dejarlo en manos de algún amigo que sea (casi) tan aficionado como yo y pueda continuaros ofreciendo unas páginas exclusivas para Kimagure.

En un principio pensé en dar por finalizado el Club, ya que en los números aparecidos desde su comienzo hemos tocado un gran número de temas, desde los cortes sufridos por los capítulos tras su paso por Tele5 (o, para ser justos, tras pasar por Italia), hasta las letras de algunas de las canciones más representativas de la serie, pasando por fichas de personajes, comentarios de películas y CDs de la serie, e incluso el dojinshi erótico basado en Kimagure (y la lista de torturas aplicables a sus creadores). Sin embargo, Javier Simó y Luis se han ofrecido a continuar con el Club, al menos durante unos números más, y a intentar no dejar nada en el tintero ni a medias, como por ejemplo el resúmen de los tomos. Así que me gustaría mucho que siguierais mandando cartas, si es posible con sugerencias y temas concretos que quisierais que fueran comentados, para así ayudarles a decidir qué aspectos son los que más os puede interesar ver reflejados en estas páginas (y es que no se puede ser imprescindible, en cuanto te das la vuelta el caos se apodera de todo).

A mí no me queda más que agradeceros la atención y el cariño que habéis demostrado con todas vuestras cartas y felicitaciones, todas las nuevas amistades que hemos hecho (sobre todo yo), y todos los infructuosos intentos que habéis hecho incansablemente por descubrir el significado de K.I.A. Y que nadie se crea que se va a librar de mí. Sólo estoy renunciando a la responsabilidad de una sección fija que no sé si podría seguir atendiendo... pero el placer de seguir castigándoos con algún que otro artículo no me lo quitará nadie.

¡NUNCA!

¡JA, JA, JA, JA, JA JA...!

K.I.A.

(Kimagure Information Agency)

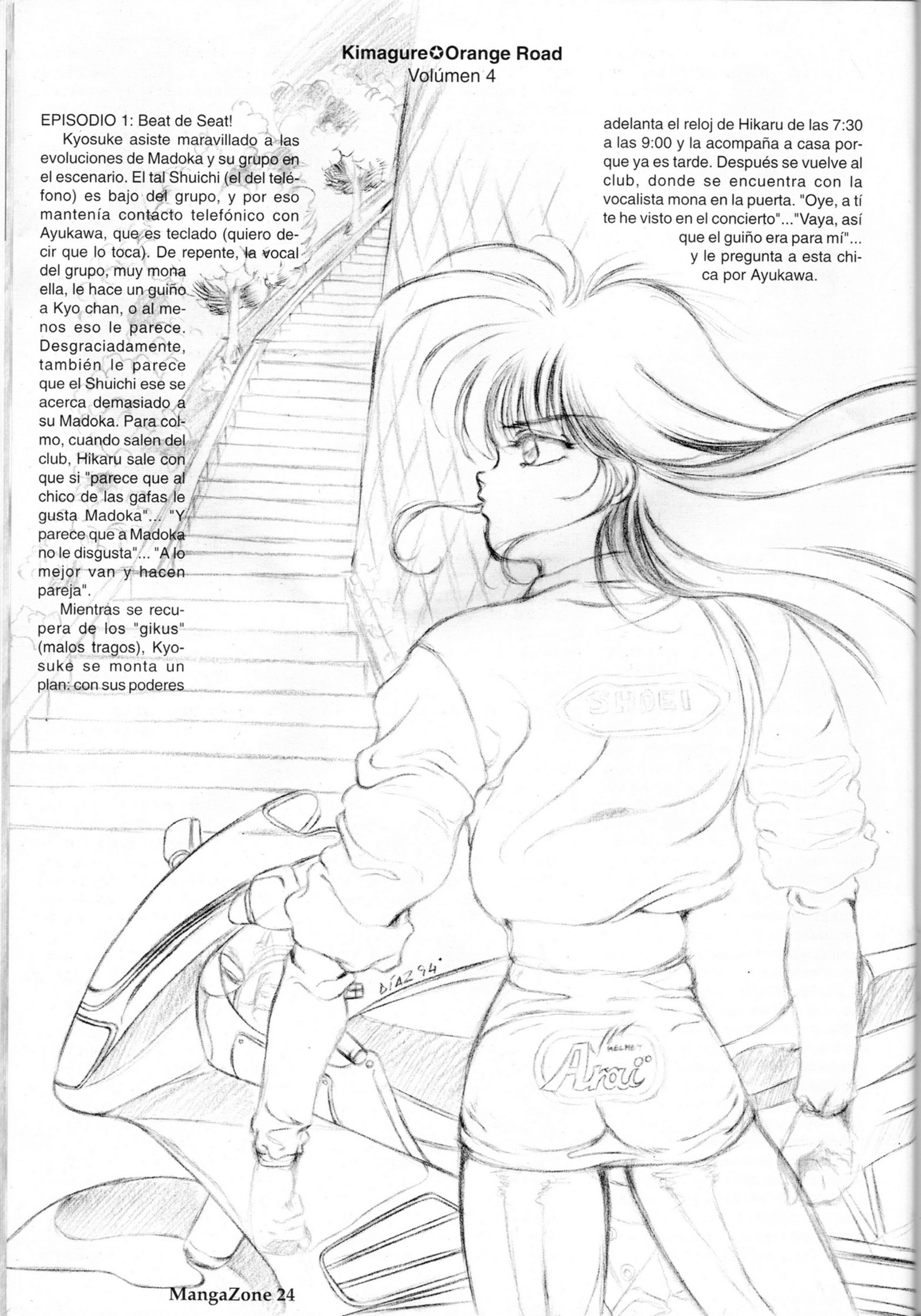
P.D. Gracias especiales a todos aquellos que nos habéis mandado dibujos con los que acompañar esta sección, hayan aparecido publicados o no. Os debemos una.

(¡pero seguid mandándolos! —JJ)

EPISODIO 1: Beat de Seat!

Kyosuke asiste maravillado a las evoluciones de Madoka y su grupo en el escenario. El tal Shuichi (el del teléfono) es bajo del grupo, y por eso mantenía contacto telefónico con Ayukawa, que es teclado (quiero decir que lo toca). De repente, la vocal del grupo, muy mona ella, le hace un guiño a Kyo chan, o al menos eso le parece. Desgraciadamente, también le parece que el Shuichi ese se acerca demasiado a su Madoka. Para colmo, cuando salen del club, Hikaru sale con que si "parece que al chico de las gafas le gusta Madoka"... "Y parece que a Madoka no le disgusta"... "A lo mejor van y hacen pareja".

Mientras se recupera de los "gikus" (malos tragos), Kyosuke se monta un plan: con sus poderes adelanta el reloj de Hikaru de las 7:30 a las 9:00 y la acompaña a casa porque ya es tarde. Después se vuelve al club, donde se encuentra con la vocalista mona en la puerta. "Oye, a tí te he visto en el concierto"..."Vaya, así que el guiño era para mí"... y le pregunta a esta chica por Ayukawa.



"¿Ayukawa?...debe estar todavía con Shuichi". Kyosuke baja, y les oye hablar... "¿Te parece bien un beso?"... "Aún es muy pronto, ¿no?"...susto, sólo estaban hablando de la letra de una canción.

Ayukawa presenta a Kyosuke a los miembros de la banda. Cuando Kasuga le da la mano a Shuichi, aprieta con ganas, con los ojos inyectados en sangre, echando espuma por la b... (bueno, no tan cabreado).

Se van los cuatro por ahí a tomarse algo. La chica cantante, Yukari, parece tener cierto apego a Kyosuke, y Shuichi se lo hace notar, a lo que Yukari replica que él parece hacer lo mismo con Ayukawa. Kyosuke se comienza a preocupar pues ya no es una apreciación sólo suya. En el bar, Yukari comienza a tontear con Kyosuke: que si eres muy guapo, que si pareces un chico mayor, que si tienes novia, que si te parezco mayor... Ayukawa, que ya empieza a preocuparse, suelta un "eh" en el momento en que Shuichi le rodea los hombros con el brazo, le mira a los ojos y le dice en tono meloso: "Contigo en la banda, pronto seremos profesionales...". Kyosuke se levanta, muy cabreado, y se oye un "splash"... pero él no ha hecho nada. ha sido Yukari, que ha arrojado el contenido de su vaso a la cara de Shuichi y ha salido "mu inrritada" del local. Shuichi la sigue, y también Kyosuke, que no entiende nada. Mientras Yukari y Shuichi discuten en la calle, Madoka informa a Kasuga de que no intervenga, ya que son novios y suelen discutir a menudo. Vaya, ya está todo claro. Ahora Yukari y Shuichi se han reconciliado y Madoka y Kyosuke están discutiendo porque él le ha dicho a ella que parecía que tuviera un lío con Shuichi... ces't la vie.

EPISODIO 2: Yujufudan de Gomennasai!

Se acaban las vacaciones de verano, y el primer día, Kyosuke entra en el cuarto de sus hermanas y ve que se están peleando haciendo una guerra de bragas volantes con los poderes. Que si te has puesto mis calcetines, que si has cogido mi cartera, que si te has puesto mis bragas... total, que el primer día de clase, de morros.

Kurumi, en el descanso, juega a voleibol con las amigas. Un golpe desviado se dirige hacia un cristal, que indefectiblemente va a romperse. ¡Horror!, pero aquí viene Yusaku Hino a salvar el día: abre de repente la ventana y le da el balón en toda la jeta. "¡Ah!, es Hino del club de karate!" y se largan. Yusaku baja irritado, pero Hikaru lo espanta, lo cual impresiona a Kurumi. Al mismo tiempo, Manami se ha cortado el dedo con una astilla. Aparece Ayukawa, que rompe su pañuelo para curar a Manami, lo cual impresiona por su parte a Manami. Con Kurumi impresionada por Hikaru y Manami impresionada por Madoka, ambas asedian a su hermano para que suelte prenda sobre cuál de ellas le gusta más. Kyosuke, para no fomentar la rivalidad entre ellas, dice "me gustan las dos por igual", ante lo cual las hermanas le dan una paliza por "fistro", con lo que se acaban las disputas y todos contentos.

EPISODIO 3: Tomadoi Accident!

Tras salvar la vida de un niño sacándole de delante de un autobús, Madoka se lesiona y acude a clase con el brazo en cabestrillo. En el descanso, Kasuga se la lleva a un rincón. "En clase dicen que te lo has hecho en un pelea". Ella le mira y le dice: "¿Y tu también lo crees?". Kyosuke la mira y dice sonriendo: "yo creo que no". Así se van los dos muy *nakayoshi* (que se llevan bien, vamos), hasta que aparece Hikaru. Se van al Abcb, donde está ahora también Hikaru de camarera, y para empeorar las cosas, aparecen en el bar los pesados de clase. En un momento de descuido, Kyo coge a Ayu y se fugan del bar para irse por ahí.

EPISODIO 4: Marathon shimasho!

En las pruebas atléticas interescolares, Kyosuke decide correr la maratón de 10 kilómetros y Ayukawa le acompaña, pero a mitad de carrera Kasuga tiene desarreglos intestinales y abandona para ir al lavabo (lo siento pero este episodio es escasísimo).

EPISODIO 5: Giwaku no Hikaru chan!

Kyosuke ha quedado con Komatsu para pasar el fin de semana en una pensión campestre, por lo que no puede aceptar la proposición de Hikaru de una cita el domingo. Así, Hikaru hace otros planes con Madoka y se van... a una pensión campestre. Allí se encuentran todos,hasta Yukari y Shuichi, los de la banda. Allí, Komatsu está pescando, llega Hikaru, le quita la caña, se pone ella y se cae al agua. Y entonces Kyosuke la rescata (claro, con poderes, así cualquiera).

EPISODIO 6: Shiawase no Hana!

Hikaru se va en autobús (muy a su pesar) dejando a Kyosuke con Ayukawa. En el momento en el que Hikaru subía, bajaba una chica muy mona con gafas, con la cual se encuentra después Kyosuke. Juntos van al campo a por flores y casi acaban haciendo otra cosa. Cuando por fin los encuentra Madoka y se enfada, la chica, que se llama Kumiko, se disculpa ante Madoka y le dice que sólo quería ir al campo a por flores pues la iban a operar en breve.

EPISODIO 7:Heart no Ace wo Hiichatta!

Kyosuke está a las dos de la mañana por la calle (qué cosas tiene) y ve a alguien saliendo del Abcb. Todo muy "misterieuse". Después, en casa del Master, jugando a las cartas, Kyo chan hace trampas para sacar el as de corazones, y después oyen unos extraños ruidos abajo, en el bar. Madoka y Kyosuke bajan y se quedan allí encerrados, jugando al poker, hasta que el Master les llama y les dice que las llaves estaban bajo una mesa.

EPISODIO 8:Hoshizora ni Dream!

Kyosuke se despierta en medio de un sueño maravilloso en el que Madoka se le acerca, le mira a los ojos y le dice: "Te voy a dar una cosa buena...", y en el momento en que se está acercando para besarle, se despierta. Ese mismo día, yendo a una cita que tenía con Hikaru para jugar a los bolos, se encuentra con Madoka, que lleva la misma ropa que en el sueño, al igual que él. Ella le propone ir al plantario, y él acepta, pensando que podrá ir teletransportándose de un sitio a otro como hiciera el día de las hamburguesas. Pero esta vez no resulta: una de las veces se equivoca y en vez de ir él al planetario, envía una bola de bolos. Cuando Madoka se encuentra hablando con la bola se extraña mucho. Una vez ha terminado la cita con Hikaru, Kyo chan vuelve rápidamente al planetario pero Ayukawa ya no está. Se la encuentra en un pasillo.

Kasuga y Ayukawa van por la calle. Sopla una ráfaga de viento, Madoka se coge al brazo de Kyosuke y le susurra dulzona: "qué frío...". Cada vez se parece todo más al sueño de Kasuga, cuando aparecen dos que le habían visto en la bolera y le descubren el pastel. Madoka se le acerca y le dice: "Te voy a dar una cosa buena..." y le suelta la bola en el pie, yéndose muy triste.

Luis Alis Ferrer
(mientras Javi duerme) ***(Comorl?)***

Sound Color 3

Si tuviera que escoger un compacto de entre todos los de KOR eligiría Loving Heart. Sin salirte excesivamente caro, consigues una buena recopilación de los temas vocales. Pero la única forma de sentir la energía que desprende la historia es escuchando los instrumentales. Éstos se encuentran repartidos en el resto de los CDs. Si lo que quieres es oir estos temas, adquiere cualquiera de los Sound Color. El Sound Color 3 es casi como un Loving Heart de instrumentales, aunque en él se incluyen también algunos temas vocales. La duración del compact es aproximadamente de cuarenta y siete minutos y está compuesto de 17 temas en total.

Por ejemplo, en este CD se puede encontrar la versión cantada (completa, es decir, de principio a fin) del tema que aparece en la serie en el capítulo "Feliz Navidad" al final, cuando Kyosuke entra en la fiesta de la mano de Madoka y Hikaru, o las canciones de comienzo y final japonesas de los capítulos de la serie (Kagami no Naka no Actress y Sweet Memories)...

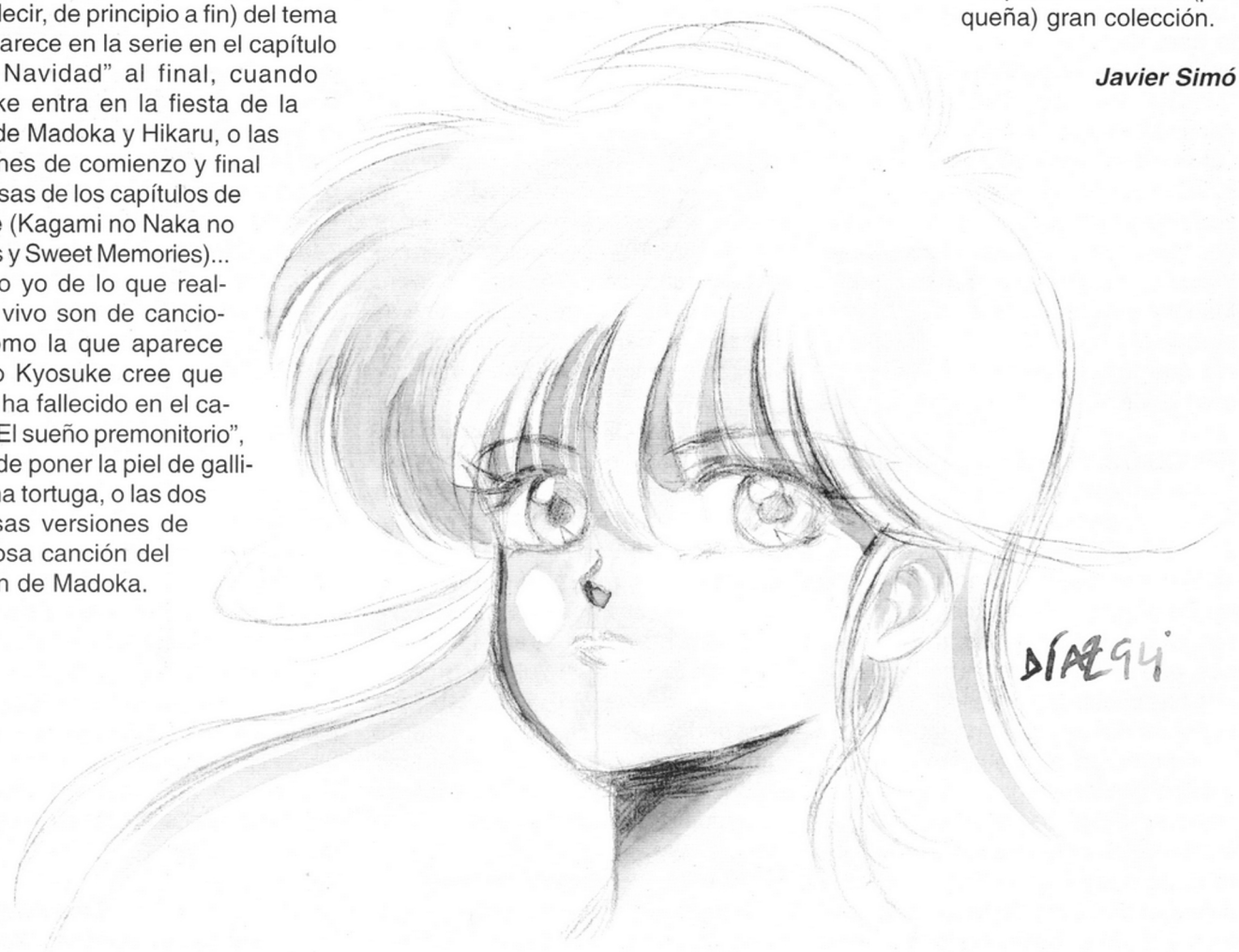
Pero yo de lo que realmente vivo son de canciones como la que aparece cuando Kyosuke cree que Hikaru ha fallecido en el capítulo "El sueño premonitorio", capaz de poner la piel de gallina a una tortuga, o las dos fabulosas versiones de la famosa canción del saxofón de Madoka.

El estilo de la banda sonora es una mezcla entre Jazz y Club, una especie de música de Salón. La mayoría de los temas instrumentales son los que se podría esperar escuchar en una terraza sobre el mar tomando un aperitivo, por decirlo de alguna manera. Por supuesto no todos, pero eso os dará una pequeña idea del tono global del compact. En general, los temas instrumentales sirven de contrapunto a los temas cantados, que son los más "marchosos".

Los Sound Color vienen a ser, a falta de CDs exclusivamente dedicados a ello, los que contienen la BGM de la serie. Los temas instrumentales de este CD se pueden escuchar a lo largo de toda ella, no aparecen sólo en un capítulo. Como ejemplo podríamos poner la canción del saxofón suena cuando Madoka esta triste y se desahoga tocando. Pero en algunos casos la canciones aparecen sólo en un capítulo, como en la predicción de Kyosuke del supuesto fallecimiento de Hikaru o una de las canciones que aparece mientras Kyosuke, Hikaru y Madoka se pasean por un parque de atracciones, cuya melodía es similar a la que suena en los tiovivos de las ferias.

Las canciones vocales que aparecen en este compacto no resaltan entre el gran repertorio con el que cuenta esta serie, pero si vuestros gustos se decantan hacia los temas instrumentales, este compacto se merece un espacio en vuestra (pequeña) gran colección.

Javier Simó

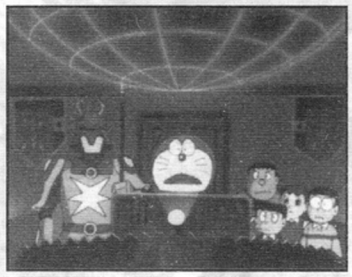


OPINION

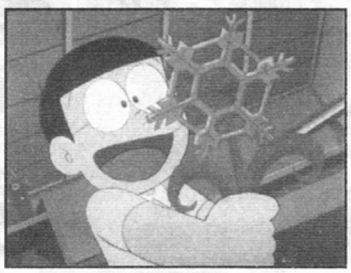
SI TODAS FUERAN ASÍ...

Ranma, Chicho Terremoto y muchas otras series de anime japonés son presa (demasiado habitual) de la desidia de los «mandamases» de las cadenas privadas y de las públicas (que por cierto, estas últimas no son muy entusiastas que se diga del anime).

¡Alto! No os preocupéis, que no haya desbandada, no voy a escribir 1.000 líneas poniendo verdes a los de la tele (aunque algunos se lo merezcan), mi cometido es otro, y es el de decir que hay cadenas que sí actúan bien.



Yo soy alicantino, por lo que no puedo hablar de TeleMadrid o Canal Sur, pero sí que puedo hablar de TV3 Televisió de Catalunya o de Canal 9; los valencianos de vez en cuando ponen series bastante decentes y, cómo no, la única, la inimitable, la genial (me gusta un poquito, lo reconozco) Bola de Drac/Dragon Ball, pero los catalanes rizan el rizo: emiten series de muy buena calidad, como Dragon Ball, Urusei Yatsura (Lamu), DragonQuest (Fly) y últimamente Doraemon, respetan los nombres originales (en la mayoría de los casos), y lo más importante de todo es su seriedad de horarios y en anunciar cuándo ponen o quitan los programas. Un ejemplo: la quincena del día ("D" ó "13", lo siento pero no entiendo lo que pone —JJ), que incluía en la programación las películas de Dragon Ball, Doraemon y otras series catalanas.



Esta cadena me introdujo a mí en este mundillo, y por eso siempre creeré que si quieres ver una gran serie tal y como "nació" debes buscar antes que nada en ella.

pequeña nota aclaratoria: esta carta se recibió hace ya algunos meses, de modo que los comentarios relativos a las series en antena están un poco desfasados; sin embargo, la opinión de Alfredo acerca del magnífico tratamiento que desde TV3 (y Canal 9) se da al anime sigue siendo completamente válida, así que este artículo, aunque un poco tarde por causas que todos comprenderéis, aparece aquí tal y como se escribió

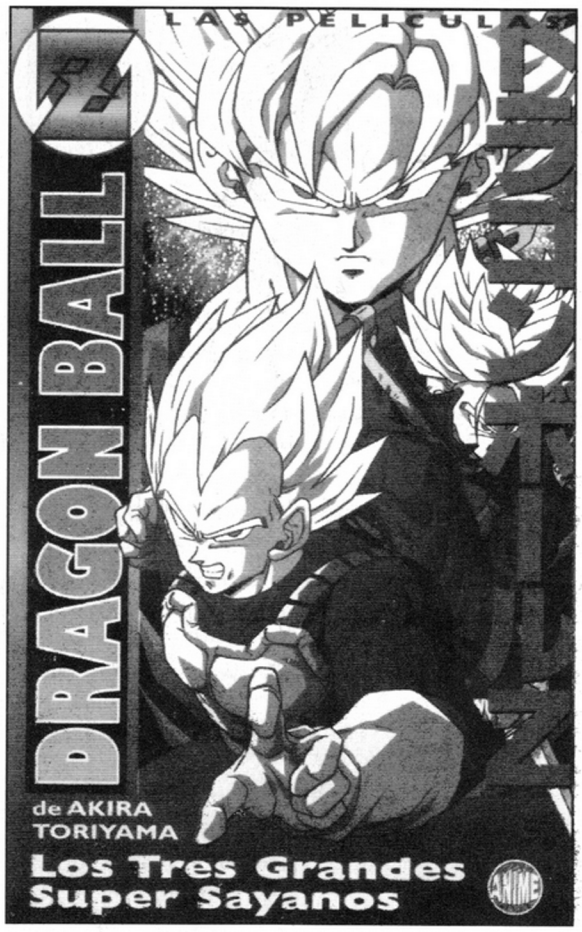
Alfredo Ramírez Nárdiz

Desde luego no todos iban a ser países tiranos y marrulleros como lo son muchas, la mayoría, de las cadenas de televisión: hacen y deshacen sin importarles en absoluto lo que piensen los ciudadanos de a pie. Y precisamente estas cadenas de televisión que, aunque no en todas las ocasiones que desearíamos, han tratado decemente algunas (repito,algunas) series de forma más que decente, han sido las que nos han dado a conocer a muchos de nosotros series y personajes que ya hoy en día son objeto de culto por parte de millares de fans incondicionales.

Santiago Forés "Moonhunter"

DRAGON

LOS TRES GRANDES SUPERSAIYANOS



Si bien esta cinta se nos presenta como una película, es en realidad una OVA, pero ha sido igualmente englobada dentro de esta segunda entrega de largometrajes de *Dragon Ball Z.*

En esta OVA se nos relata una historia alternativa a la serie de TV en la que el Doctor Gero muere asesinado a manos de su propio androide nº 17, pero deja funcionando un superordenador que activa tres poderosos androides, los nºs 13, 14 y 15.

Como todos los androides del Dr. Gero, su objetivo primordial es acabar con Gokuh. Y efectivamente, así lo hacen. Dos de ellos atacan a Gokuh cuando están todos en la ciudad haciendo unas compras. La lucha es muy encarnizada y la ciudad está quedando bastante ruinosa. Muchas personas han muerto, por lo que Trunks sugiere atraerlos hacia el polo, que es una zona deshabitada. En efecto así lo hacen. Pero si estos dos androides no eran bastantes, el tercero, más poderoso si cabe, se une a sus compañeros cibernéticos.

¿Podrán Vegeta, Gokuh y Trunks acabar con ellos?

Como suele ocurrir, una OVA casi nunca obtiene una calidad de dibujo o de animación equivalente a las de un film, como podréis comprobar si visionáis la siguiente cinta que ha aparecido: "Estalla el Duelo". Porque tanto "Los tres..." como "Estalla..." han sido animadas y realizadas por el estudio Tabac, uno de los mejores de Japón. Sin embargo, la calidad técnica de la otra cinta es ligeramente superior a ésta. Lo que no ha cambiado en absoluto es la coreografía y dirección: las escenas de lucha son espectaculares, así como las tomas de vuelo durante los primeros minutos, en la ciudad. La definición en el trazo y la perfección en las proporciones de los personajes se ven un tanto mermadas por la "prisa" que exige la OVA.

En cuanto a la historia en sí, el argumento se queda un tanto seco si la comparamos con "Estalla el Duelo". Hay más androides y hay que acabar con ellos. Sin embargo, la etapa de los cyborgs en la TV era bastante entretenida, y si os gustó especialmente, ésta es una que no debe faltaros. Además, el golpe final con el que Gokuh gana (ay, perdón, se me ha escapado) es muy espectacular.

Si comparamos, "Estalla el duelo" sale ganando en casi todos los aspectos, lo cual no significa que esta cinta no merezca la pena. En cuanto a finales, mucho mejor ésta. El súplex de Piccolo está demasié. En fin, vosotros mismos.

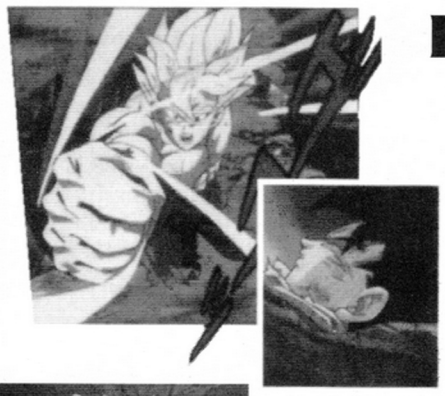
Luis Alís Ferrer

Esta es la segunda entrega de la segunda entrega (perdón) de películas de *Dragon Ball Z.* Y nos ha venido como un regalo para endulzarnos la Navidad. Nada menos que la película de Broli (o Brawley, o Brolee), sin duda una de las que más éxito ha cosechado en su país de origen, y que lo hará también aquí; no en vano trata de uno de los hilos argumentales más épicos y atractivos de la serie: el Super Saiyajin de la leyenda. Como el mismo Toriyama se ha lamentado, por boca de su personaje Vegeta, el tema del Densetsu no Super Saiyajin se le fue un tanto de las manos. En principio, el DnSS debía ser Gokuh, pero después esta habilidad se extendió a todo saiyajin lo suficientemente sacrificado... así que Broli (nos quedamos con "Broli", ¿vale?) nos desenreda el enredo y nos proporciona una estupenda película de "asción" y "gonpes".

Todo en la Tierra parece estar en paz. Gokuh acude con Chichi a una entrevista para que Gohan sea admitido en un buen colegio. Los de-

BALL Z

ESTALLA EL DUELO



más asisten a un espeluznante Krilin-oke (no os perdáis "bajé al jardín a por un poco de romero"), cuando una nave espacial aterriza, con un ejército de soldados alienígenas rodeando a un saiyajin sobreviviente a la masacre de Freezer. Este saiyajin, que dice llamarse Paragus (espárrago, del inglés asparagus), hinca la rodilla frente al Rey Vegeta, le dice que ha fundado el nuevo planeta Vegeta y que quiere que él acuda en calidad de Rey a derrotar a un saiyajin que ha destruido toda la galaxia del sur y amenaza la paz de su planeta. A regañadientes, Vegeta acepta, y le siguen Trunks, Gohan, Krilin, Oolong y Mutenroshi. Por su parte, Gokuh explora por orden de Kaioh la masacre de la galaxia del sur, y así va rastreando la pista de ese misterioso saiyajin tan poderoso. Sus pesquisas le llevan al nuevo planeta Vegeta, lo cual parece ilógico, pues según Paragus, el saiyajin destructor se encuentra a mucha distancia y están intentando localizarlo.

Sorprendentemente, el hijo de Paragus, Broli, resulta ser el omnipotente Supersaiyajin de la leyenda, y Gokuh, Vegeta y los demás han caído en una trampa urdida por Paragus para apoderarse de la Tierra. Ninguno de los cuatro Super Saiyajin son capaces de hacer frente a Broli, siendo los cuatro derrotados...

Nos encontramos ante la película de *Dragon Ball Z* de mayor duración (74 minutos), la más famosa hasta el momento y posiblemente la de mayor nivel técnico y artístico, en cuanto a calidad y fluidez de la animación, secuencias de lucha y guión denso y coherente. Se introduce la modificación de los dos nuevos saiyajin (aparte de Vegeta, Nappa, Radix y Gokuh), Paragus y su hijo Broli, que sobreviven a la hecatombe del planeta Vegeta. Los efectos especiales de las luchas son muy espectaculares, y la doble transformación de Broli quita el hipo. La animación es fluida y muy cuidada, con los personajes siempre muy bien proporcionados y dibujados y con movimientos muy elásticos y realistas. Cabe destacar también el trabajo de coloreado y brillos, auras, etc. No en vano la animación ha sido íntegramente realizada por el estudio Tabac, uno de los más perfeccionistas en el panorama actual. Entre sus trabajos se encuentra alguna OVA de *Touch*.

Aproximadamente tres cuartas partes del film son escenas de trepidantes combates en las que no faltan todos los ingredientes: lucha hasta la extenuación, destrozo del escenario a marchas forzadas, explosiones de energía... La única pega es quizá el tratamiento que recibe el encontronazo final entre Gokuh y Broli, el cual pudo haber dado mas de sí... y no queremos desvelar más.

En cuanto a la versión española, ya se sabe, el típico "volandó, volandóóó" con CasioTone® de fondo, las "gambas" en los nombres (Songohanda, Karoto por Kakaroto, Trunc...), aunque el doblaje, a excepción de alguna falta de pasión en las parrafadas de Paragus, está bastante aceptable, al igual que el sonido de BGM, el cual parece escucharse nítidamente y a un volumen adecuado durante toda la cinta (Javi, parece que no ha caído en saco roto, ánimo). Además, las nuevas carátulas resultan bastante más atractivas y cuidadas que las de la anterior entrega.

Resumiendo, una muy buena película, de impecable factura, buen regalo para las fechas que corren e imprescindible si eres fan de DBZ, y sólo siendo reprochable esa escenilla del final (más bien esa falta de escenillas —JJ). Pero bueno, sobre gustos...

Luis Alís Ferrer

Reflejando algunas opiniones del J y del M

¿DÓNDE ENCONT

UNA (CORTA)

Si alguna vez vais a Barcelona y queréis saber dónde encontrar mangas, en este artículo encontraréis una lista de los sitios donde podéis ir.

En primer lugar os citaré las principales librerías especializadas en cómics de Barcelona. Ya sé que muchos ya las conocéis, sobre todo si estuvisteis en el pasado Saló del Cómic, pero hay mucha gente que no sabe cuáles son y dónde encontrarlas, así que vamos a pasar a enumerarlas:

· **Antifaz Cómics:**
C/Major de Gràcia 205 (tel. 237-81-19)
· **Vértice Cómics:**
C/ Provença 138
· **Norma Cómics:**
Passeig de Sant Joan 9 (tel. 245-45-26)
· **Continuará:**
Vía Layetana 29 (tel. 310-43-52)
· **Gigamesh:**
Ronda Sant Pere esquina Passeig de Sant Joan
· **New-ton:**
Riera Alta 8, 08001 Barna.
(venta por correo)

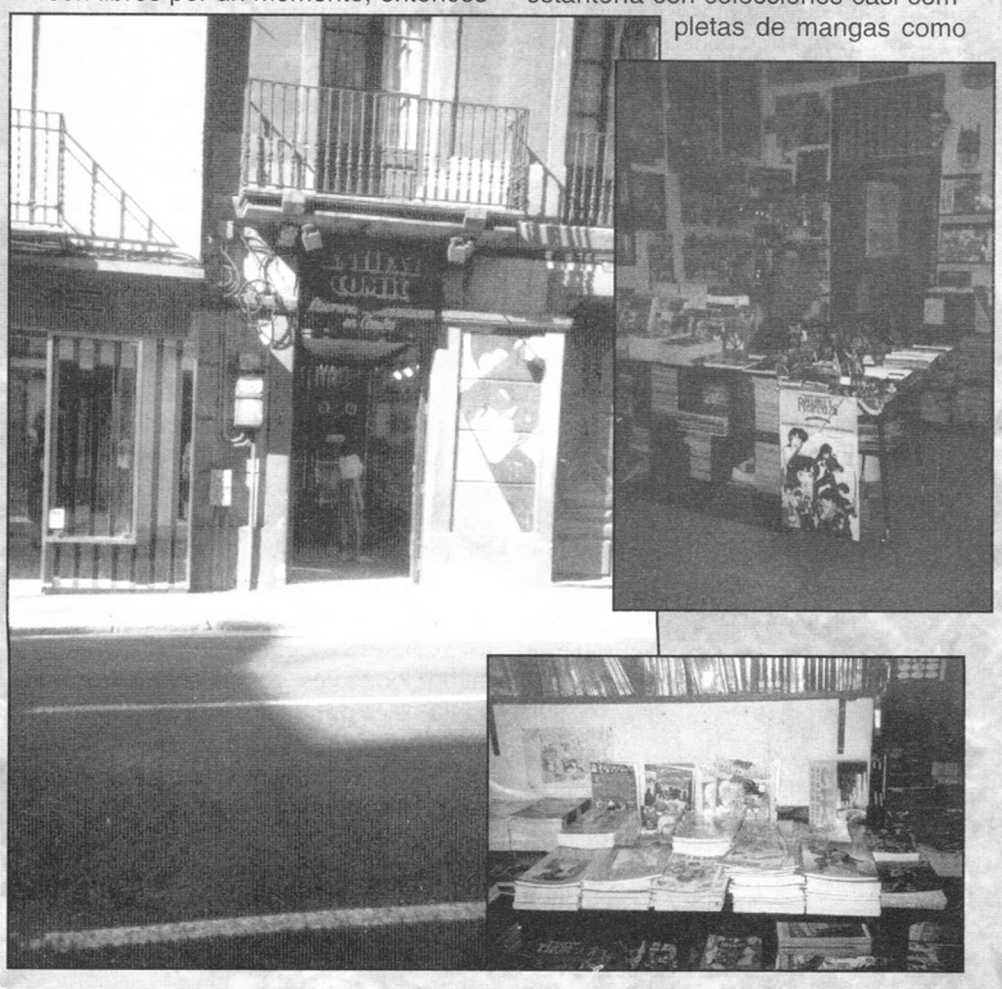
En todas ellas podéis encontrar material de mangas, en algunas más que en otras, como Norma Cómics con su Otaku Norma Club de venta por correo o Gigamesh, donde podéis encontrar vídeos de anime importados de USA; y si no os vais a desplazar a Barcelona, podéis conseguir material a través de librerías como New-ton, que hace su venta por correo.

Ahora pasaré a comentaros algunos sitios curiosos donde encontrar mangas: en primer lugar os hablaré de una biblioteca japonesa, que como ya os podéis imaginar tiene toda clase de libros en japonés. Para la gente que tiene interés en conocer algo más que mangas, como por ejemplo libros de cocina o historia, novelas u otros más interesantes, allí los podéis encontrar, aunque eso sí, tendréis que saber japonés para poder leerlos, o de lo contrario os parecerás un montón de hojas con signos extraños. Y cómo no, también tiene su apartado de mangas (no muy extenso pero lo tiene), aunque son mangas bastante antiguos, ya que todos son obsequio de diferentes japoneses que ya los han leído o que no los querían, pero gracias a ello podéis encontrar títulos como Gundam (primer anime), Touch, Cat's Eye, etc... De todas formas, esta biblioteca tiene un par de inconvenientes, ya que sólo podéis coger los libros (incluidos los mangas) durante unos días y necesitas una ficha de socio (como en todas las bibliotecas), y existen una serie de condiciones como el turnarse para vigilar el sitio o pagar una pequeña cuota al año para poder coger los libros.

Un consejo que os doy para poder acudir es que o bien sepáis hablar japonés (un mínimo para poder defenderos) o vayáis acompañados de un amigo/a japonés que pueda hablar por vosotros, ya que esta biblioteca está formada por un pequeño grupo de la comunidad japonesa de Barcelona y lo único que encontraréis son japoneses, aunque a veces según me comentaron hay algún responsable español. Si lo único que queréis ver son libros por un momento, entonces éste es un buen sitio adonde acudir. Eso sí, os recomiendo que sigáis mi consejo antes de ir. La dirección de la biblioteca es:

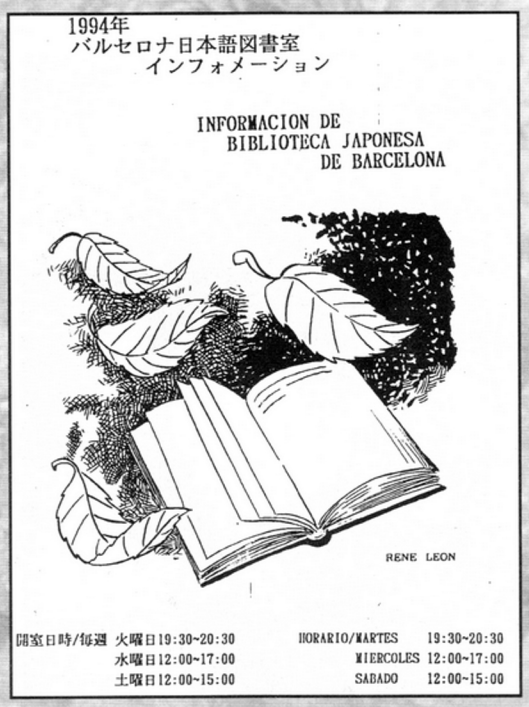
C/Valencia 204, Pral 1º (tel. 451-74-01)
Horario: Martes 19:30-20:30, Miércoles 12:00-17:00, Sábado 12:00-15:00.

Otro sitio donde podéis encontrar mangas (y esta vez no se trata de una tienda o de una biblioteca) es el restaurante japonés **Koyuki**. Si alguna vez tenéis curiosidad por probar comida japonesa (o de hacer puenting sin cuerda, ambas cosas posiblemente después de haber esnifado un poco de butano —JJ) a buen precio (ya que todos los restaurantes japoneses son muy caros), éste es el ideal, con la peculiaridad y ventaja de que alrededor de todo el restaurante hay una estantería con colecciones casi completas de mangas como



TRAR MANGAS?

GUÍA DE BARCELONA



Ranma Nibunnoichi, Maison Ikkoki, Touch, Saint Seiya y un sinfín más que ni yo misma conozco. Y lo mejor de todo es que estos mangas están allí para que puedas leer el que más te plazca mientras esperas que te traigan el plato (sin llevártelos de allí, por supuesto) (¡¡cachis!! —JJ). Sin duda alguna el lugar ideal para ir a comer, sobretodo si eres aficionado al manga. Eso sí, como el sitio que es, lo más probable es que no encontréis mesa libre, ya que siempre están ocupadas por los japoneses que habitualmente van allí. Siempre podéis probar a pedir reserva (bueno, ¿nos dirás ya algún sitio al que podamos ir sin pegas sin necesidad de ser japoneses?—JJ).

La dirección del restaurante es:
Koyuki
C/ Còrsega 242 (tel. 237-84-90)

Y por último, la librería y juguetería Kasumi. Si alguna vez habéis querido entrar en una tienda con todo tipo de mangas y libros en japonés, éste es vuestro sitio. Aquí podéis encontrar todos los mangas que queráis, colecciones completas y los números nuevos que van apareciendo en Japón de Ranma Nibunnoichi, Dragon Ball, Video Girl Ai y Len, D.N.A.², Kimagure Orange Road, Sailor Moon e infinidad de colecciones más, conocidas y desconocidas, y con un precio módico para los mangas en comparación con los que se pueden conseguir en otros sitios o por otros medios. También se pueden hallar libros de ilustraciones a coñor o anime books, y por supuesto todo tipo de material desde figuras de resina a maquetas de robots, vídeos, CDs y toda una variedad de merchandising de las series más conocidas: gomas de borrar de Sailor Moon, libretas de Ranma, sitanjiikis, estuches y pañuelos de Dragon Ball, etc... Es como si hubieran cogido una tienda de mangas de Japón y la hubieran trasladado a Barcelona (como ya se dijo en un periódico, la primera y única tienda así de toda la Península). Sin duda sería un pecado para cualquier aficionado el no ir a verla, y si no, podéis hacer un pedido por correo, seguro que os satisface. Además, prometo atenderos lo mejor que pueda (¡hombre!, ahora me explico yo por qué le hacía tanta propaganda JJ). La dirección de la tienda es:
Kasumi
C/ Comte d'Urgell 99
(tel. 451-62-93 fax 451-63-74)

Esta tienda, Kasumi, y Norma Cómics con su Club Otaku de venta por correo, son los dos lugares donde encontraréis más material de manga y anime. Cuando vengáis a Barcelona no dejéis de pasar por estos dos sitios. Seguro que harán las delicias de cualquier aficionado.

Marta-Noriko

Con este artículo sólo se pretende faclitar información aficionado al manga y anime japoneses (ejem... —JJ)

VAMPIRE PRINCESS W

Hubo un tiempo en el que los dioses y los demonios eran las mismas entidades, y se les llamó Shinma. Pero desaparecieron, se ocultaron en las tinieblas ante la llegada del hombre y durmieron pacientes hasta la hora de su resurrección... Y ahora, cuando se acerca el momento en el que Shinma y hombres se encuentren de nuevo, comienza la leyenda de una joven condenada a vivir eternamente. Ésta es su historia.

Shin Vampire Miyu es, en todos los sentidos, una historia de horror. Nos encontramos ante algo refinado, muy distinto de lo que comúnmente vemos en los mangas. Cuando hablamos de cómic de terror japonés nos esperamos monstruos o demonios tratando de conquistar la Tierra, o como mínimo criaturas con poderes psíquicos decontrolados. Vampire Princess Miyu es una manera de demostrarnos que estamos equivocados. Ya en números anteriores he tenido el placer de comentar otras obras del género, pero ninguna salvo ésta puede merecer tal calificativo. A Horobi le falta algo, un toque más misterioso y sombrío, como el desesperanzador entorno que envuelve a Miyu y a su mundo de sombras. Pero para ser realmente objetivo, por mucho que me guste la colección, he de reconocer que sólo en la OVA podemos encontrar estos aspectos tenebrosos, ya que el manga termina centrándose más en los enfrentamientos entre los distintos seres sobrenaturales que en contar la historia.

La historia de Vampire Princess Miyu es bastante complicada y confusa (es decir, tienes que releerla varias veces para entender qué ha pasado y por qué). Durante milenios, los dioses oscuros, los Shinma, descansaron en el umbral de las sombras tras retirarse del mundo material cuando el hombre alcanzó la primacía absoluta sobre todas las especies. Pero no todos los Shinma estaban de acuerdo con abandonar la Tierra. Nueve de los Shinma más poderosos, liderados por el enigmático Larva, permanecieron en la Tierra convirtiéndose en renegados. Para evitar que los nueve tratasen de re-

©Hirano/Kakinouchi/Soeishinsha

abrir el portal y a su vez asegurarse de que ningún otro ser escapase de las sombras, un nuevo Shinma fue abando-

©Hirano/Kakinouchi/Soeishinsha

Ciyu

nado en el mundo, para que su estipe se convirtiese en los guardianes eternos del umbral. Y así nacieron los vampiros.

Y aunque poseían todos los poderes que legendariamente se les atribuían y ninguna de sus debilidades, habían perdido su inmortalidad. Envejecían y morían como cualquier ser humano. Y sin embargo sí podían dar la vida eterna. Las víctimas de las que se alimentaban eran transformados en los vampiros humanos que todos conocemos, inmortales, sanguinarios, vulnerables a la luz diurna... Así, generación tras generación, los vampiros se encargaron de proteger el paso entre los mundos.

Miyu nunca supo nada de su pasado. Fue criada como una jovencita normal, desconociendo el oscuro legado que hederaría con su sangre. Y a la edad de trece años los dioses oscuros decidieron que la joven estaba preparada para convertirse en el nuevo guardián. A pesar de que su madre intentó evitar que su hija compartiese su destino, la joven empezó a sentir una irresistible ansia de sangre y comenzaron a aparecer extraños cadáveres desangrados.

Pero entonces los renegados actuaron. Tras casi un milenio de inactividad, Larva regresó. Decidió destruir a la nueva guardiana antes de que tomara el relevo de su madre y proclamarse así líder de los Shinma. Y una noche, mientras una Miyu todavía inocente se entretenía observando el mar, el renegado se manifestó ante la niña. Ésta no comprendía nada de lo que estaba pasando y encontraba confuso lo que le decía. Pero aunque debía matarla, Larva se vio incapaz de asesinar a una niña pequeña, y Miyu lentamente acercó su cabeza y bebió su sangre. Fue cuando comprendió cuál era su auténtico origen. Y por primera vez lloró.

Larva había desaparecido. Se convirtió en el secreto compañero de Miyu, acompañándola siempre que le necesitase. Poco a poco la joven fue cambiando hasta casi completar su transformación (psicológicamente, claro, a nivel físico sólo le cambió el color de los ojos) y llegó el momento en que los Shinma debían reconocerla como una de ellos. Pero cuando abrieron el portal, la madre de Miyu antepuso su amor maternal a sus obligaciones como guardiana, y enfrentándose a sus señores se llevó a su hija ayudada por su marido, quien era un vampiro humano transformado por su esposa, y por la oportuna llegada de Larva, quien se interpone a la salida de los Oscuros (y que conste que aguanta). Finalmente, tras correr durante horas, una Miyu exhausta le dice a su madre que no entiende por qué corren, ya que los hombres desean vivir eternamente, y ellas podían concederles este don. Después, movida por un ansia incontenible, se acerca a su aterrorizada madre y bebe su sangre. Esa noche Miyu volvió a llorar, y esta vez sería la última.

Pero sus padres no murieron, los altos Shinmas los congelaron en un estado parecido a la muerte donde no pasaría el tiempo y sufrirían eternamente. Miyu, quien ya había sido proclamada nueva vigilante del portal, suplicó a sus desconocidos señores que le dieran la oportunidad de liberar a sus padres pagando por sus faltas. Los Oscuros le propusieron un trato: ella tendría que convertirse en una cazadora y devolver a las sombras a los ahora ocho renegados y a otros Shinma menores que escaparon en la confusión. Y para ello le fue concedida la eternidad. El tiempo no pasaría nunca para ella y conservaría por siempre su juventud.

Ésto puede deducirse viendo los dos últimos capítulos de la OVA, que a pesar de tener algunas ligeras diferencias con el manga siguen conservando la misma trama argumental. Realmente y de manera original los animes Shin Vampire Miyu, más que tratarse de historias diferentes, lo que hacen es aclarar puntos oscuros que el cómic va dejando.

Tras esa introdución (que va siendo explicada en los siguientes tomos, y como dije, de manera bastante confusa), el manga comienza con una poderosa pero inexperta Miyu, que caza a los dioses oscuros de menor poder bajo la fachada de una simple estudiante, trasladándose frecuentemente de un colegio a otro para encontrar a sus presas. Pero junto a ella se oculta un poder aún mayor. Larva escapó tras el combate con los ancianos y continuó sirviendo a la joven vampira en su cruzada contra los que antiguamente fueron sus compañeros.

Los ocho renegados, sin comprender por qué la vampira seguía viva todavía, prepararon una trampa con la que destruirla definitivamente. Mientras Carlua entretenía a Larva tratando de convencerle de que volviese con ellos, Lemunia y Night Gia atacarían a la guardiana, lo que le daría la oportunidad a un tercer grupo encabezado por su nuevo líder, Cait Sith, de destruir el portal de las sombras. Miyu no estaba todavía preparada para un enfrentamiento contra uno de los re-

©Hirano/Kakinouchi/Soeishinsha

©Hirano/Kakinouchi/Soeishinsha

negados originales sin la ayuda de Larva, así que contra dos a la vez nunca tendría la menor oportunidad. Pero cuando Gia estaba a punto de rematarla, a pesar de encontrarse a kilómetros de distancia, Larva escucha la llamada de ayuda de la niña y abandona a Carlua sin atender sus súplicas de que no interviniese. Ante la llegada de su compañero, Lemunia no puede hacer más que huir, y Miyu, llena de ánimo por la presencia de Larva, se enfrenta a Gia con todos sus poderes. Aunque en apariencia la joven vampira parecía estar ganando el combate, tan sólo estaba dándole tiempo a la Shinma de crear un hechizo de contraataque suficientemente poderoso como para destruir incluso a un inmortal, pero Larva, comprendiendo el plan de Gia, toma el relevo en el combate y la destruye con apenas mover un dedo. Una victoria sólo en apariencia, ya que los Shinma restantes, conociendo el control que supuestamente tomó Miyu de Larva al beber su sangre, deciden, ignorando las protestas de Carlua, unirse todos para destruirles a ambos, ya que ni Larva podría derrotarlos unidos.

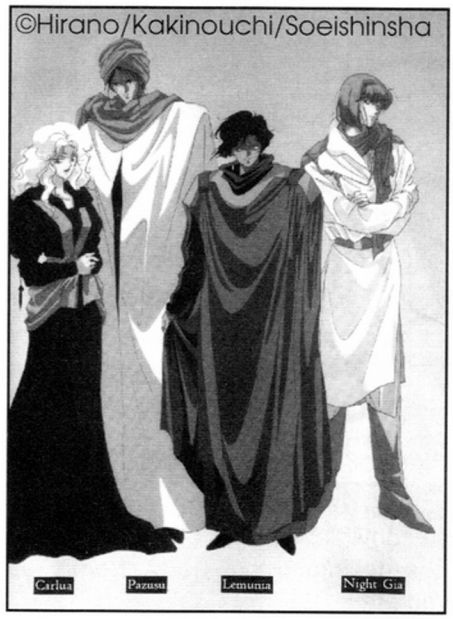
Al regresar al portal (que Cait Sith consiguió destruir mientras la vampira se enfrentaba a la difunta Gia), los siete renegados restantes estaban esperando para atacar y destruirles. Mientras Larva se enzarzaba en una lucha contra Sith, Spartoi y Pazusu, Miyu se enfrentaba a las cuatro restantes. Carlua suponía que si acababa rápido con la vampira, Larva se libraría de su influencia y volvería a ser el de siempre, así que ayudada por Lemunia, Water Lipper y Amy la encierra en un círculo místico que la destruiría o la enviaría a las sombras. Larva, quitándose a Sith de encima, corre para ayudar a su señora, pero no presta atención a Pazusu, quien le atraviesa el corazón ante la atónita mirada de Miyu y Carlua. Pero mientras tanto, nadie se percata que con la destrucción del portal, un oscuro ser de inimaginables poderes ha despertado, y decide jugar en el mundo exterior...

Ésto no es ni siquiera todo el primer volumen, pero espero que sirva de aperitivo para ir abriendo el apetito y pedir que la publiquen en España. El dibujo del manga es tan simple como bueno. Aunque el grafismo de la obra de Toshihiro Hirano no es muy detallista, sigue tratándose de uno de mis dibujantes favoritos. Su estilo expresa perfectamente el tenebrismo del mundo de la vampira y su compañero. En la versión animada, el mismo diseño parece mucho más siniestro y oscuro, dando una impresión terrorífica que envuelve a la OVA.

Otro de los aspectos que más me gustan es el trato que Narumi Kakinouchi da a cada uno de sus personajes. Pero la historia de Shin Vampire Miyu no se centra sólo en su protagonista y en Larva, muchos otros tienen una importancia fundamental en la saga y están de igual forma bien tratados.

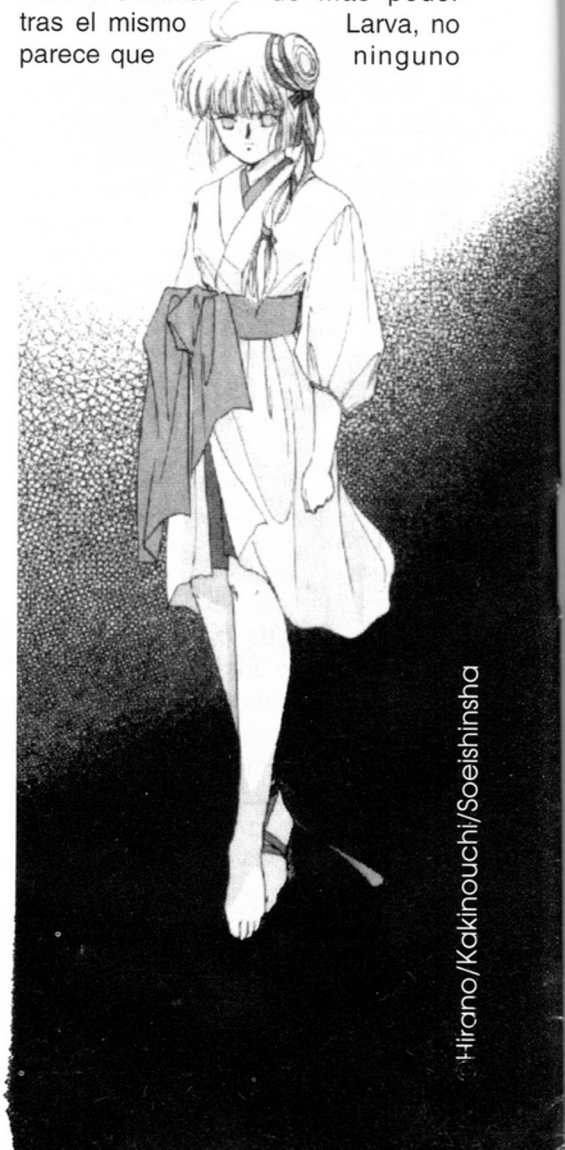
Miyu es como una niña pequeña que a una temprana edad ya ha sufrido lo indescriptible. Se esconde de sus propios actos tratando de autoconvencerse de que los hombres desean la inmortalidad y que ella tan sólo les da lo que quieren. El único objetivo que se ha impuesto es liberar a sus padres para pedirles perdón, en especial a su madre. Pero también hay otro aspecto que le preocupa, y son los sentimientos de Larva. Miyu está enamorada de él, pero no sabe qué es lo que tal ser puede sentir, así que tan sólo trata de no pensar en ello y mantenerlo por siempre junto a ella.

Sin duda Larva es mi personaje favorito de la saga. ¿A quien no le gustaría un extraño individuo de dos metros de altura, ataviado con una capa negra, y que oculta su rostro tras una máscara sobrenatural? En números adelantados de la colección finalmente se descubre que no era el Shinma originario que condujo a los renegados al exterior, pero ha heredado todo su poder y su único deseo es convertirse en el líder de los suyos, para lo que tenía que eliminar a Miyu. Tras su encuentro siente algo más que la obligación de servirla, algo a lo que



no podríamos llamar amor; es un sentimiento extraño que hace que deba estar allí para ayudarla, matar a sus propios amigos para protegerla y hasta morir por ella.

Carlua es uno de los personajes más carismáticos. Moriría por Larva o se dejaría matar por él si fuese necesario. Cait Sith es todo un enigma. Todavía no he llegado a comprender qué es lo que realmente pretende. Y, al ser el Shinma de más poder tras el mismo Larva, no parece que ninguno



Narumi Kakinouchi

Nacida el 21 de marzo de 19?? (qué discretos son los japoneses —JJ) en Osaka. Hizo su debut como animadora en *Densetsu Kyojin Ideon*. Más tarde ha trabajado como diseñadora de personajes y coescritora de *Vampire Miyu*. También desempeñó las mismas funciones, además del diseño de escenarios, en *Ryoku no Hara Labyrinth*. Sus trabajos como dibujante de cómics incluyen *Vampire Yui* y *Code Name wa Charmer*.

Toshihiro Hirano

Nacido el 3 de octubre de 1956 en Tokyo. Hizo su debut como animador en *Daikumaryu Gay King*. Trabajó también en *Dr. Slump*, y como diseñador de personajes en *Megazone 23 parte I*. Con *Tatakae!! Iczer One* hizo su debut como director, al que siguieron numerosos trabajos, entre ellos el manga *Doll*, y por supuesto *Vampire Princess Miyu* (no es que esté muy delgado, es que tiene un sentido del humor raro —JJ).

©Hirano/Kakinouchi/Soeishinsha/Pony Canyon

de sus compañeros suela pedirle explicaciones muy a menudo. Pazusu, sin embargo, es el más extraño de ellos. Siendo el más antiguo de todo el grupo, incluso había conocido a los renegados originales. Fue él quien, tras la guerra en la que la mayoría de los Shinma que se quedaron en el mundo exterior perdieron sus vidas, se encargó de cuidar a Carlua, a Sith y a Larva. Himiko es el único ser normal de la obra. Es una joven espiritista que sólo aparece en la OVA. Desde que conoce a Miyu trata por todos los medios de encontrarla y evitar que siga matando. Lemunia y Spartoi son los otros dos renegados que tienen una relativa importancia en la saga, el resto cae demasiado deprisa como para que empieces a analizarlos. Por supuesto, otros muchos personajes van apareciendo a lo largo de la historia, pero no tengo espacio en un artículo de cuatro páginas como para mencionar a cada uno de ellos (¿creo detectar cierto ligeríiiisimo reproche? —JJ).

Como dije antes, Shin Vampire Miyu ha sido llevada a la animación bajo la forma de una OVA de cuatro capítulos. Los dos primeros tratan de la caza de distintos Shinma que tras escapar de las sombras son devueltos por Miyu a las tinieblas. El tercer capítulo trata la historia de una Shinma que intenta liberar a Larva del control de Miyu. Ella le pide ayuda a Himiko para encontrarle, y a cambio, le cuenta la historia de cómo conoció a su sirviente. Por último, en el cuarto capítulo, Himiko encuentra la mansión donde reside Miyu, y ésta le explica cómo se transformó en vampiro y la historia de sus padres.

Como he dicho y no me cansaré de repetir, Vampire Princes Miyu es una de las mejores historias que conozco, tanto el manga como la versión animada. Así que los amantes de lo retorcido, el misterio y el terror, tengan en cuenta que aquí tienen una de las mejores colecciones que pueden encontrar dentro de este género que es el manga.

DARKMIND

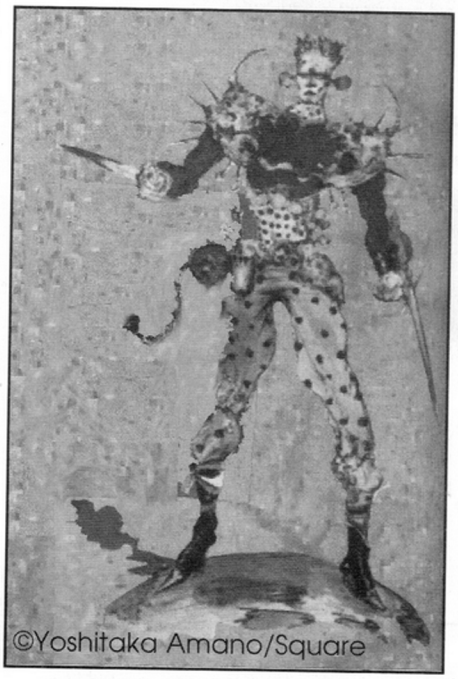
©Hirano/Kakinouchi/Soeishinsha

FINAL FANTASY VI

Han pasado mil años desde la destrucción del mundo. Los hombres utilizaron la magia pasa satisfacer sus ansias de poder, y liberaron fuerzas que no podían ser controladas, causando dolor y muerte a sus congéneres. La magia, simplemente, dejó de existir.

El mundo está renaciendo ayudado por la tecnología, pero la memoria del hombre es limitada y algunos están intentando recrear esa fuerza a la que llaman magia. ¿Serán tan insensatos aquellos que ostentan el poder como para comenzar de nuevo esa guerra sin sentido?

Final Fantasy VI (o III en la versión americana) es, sin lugar a dudas, el mejor juego al que jamás haya jugado. Nos encontramos ante el RPG más completo que por el momento se ha creado. Viendo un juego así se comprende por qué los jóvenes japoneses son capaces de esperar en cola noches enteras para no quedarse sin su cartucho. Para los adictos a los juegos de rol, este juego supondrá las mejores horas frente a la pantalla que jamás hayan pasado y posiblemente pasarán. ¿Cómo vamos a comentar un juego tan decepcionante como ha resultado el Dragon Ball Z3 cuando tenemos el Fantasy? He jugado a todos los juegos, tanto de Rol como de lucha, que han salido hasta ahora en el mercado, y considero que entiendo del tema (ejem, que se lo pregunten al pobre Micky despues que barriera el suelo unas cuantas veces con él en el Street Fighter II), y hasta ahora nada me había sorprendido tanto. Otros autoproclamados mejores juegos de rol como el Secret of Mana o el mismo Zelda se quedan sosos comparándolos con el Fantasy.



Square ha puesto a trabajar en el cartucho a su mejor equipo, con Yoshitaka Amano como diseñador de personajes y Nobuo Uematsu como compositor, por citar sólo a unos pocos. Con los gráficos más impresionantes que se han hecho para un cartucho de 16 bits (256 colores en pantalla) y la mejor música, Square ha demostrado por qué son los mejores en su campo. Esta bomba de veinticuatro megas salió al mercado japonés hace cerca de ocho meses, pero no me ha sido posible comentarla hasta ahora, ya que en una revista como ésta dedicada al manga, no podemos comentar un juego japonés si no tiene un manga o un anime para respaldarlo (¿detecto otro ligeríiiisimo reproche? —JJ). Por fortuna, esta circustancia acaba de cambiar, ya que se ha publicado una OVA en dos capítulos (de momento), que aunque de momento no he visto, no parecen ser nada de otro mundo (excepto por permitirme escribir este artículo).

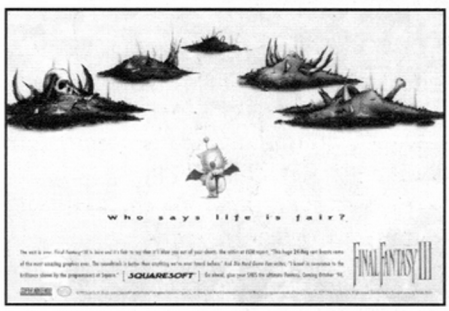
©Yoshitaka Amano/Square

A pesar de sus gráficos y su música, han sido otros los aspectos que más me hechizaron del juego. Primero, destaca la oscura ambientación que envuelve el mundo del Final Fantasy. Las ciudades están diseñadas por Amano con un inconfundible toque gótico, que al igual que hiciese en el anime "The Angel´s Egg" llenan todo con un ambiente de tristeza y pesimismo. Pero es la historia lo que más profundamente te ata a él. Cuando juegas al Final Fantasy tienes más la impresión de estar viendo una película y participando en ella que de estar simplemente jugando a un juego. Cada uno de los personajes (¡que suman el exorbitante número de 30!) tiene una personalidad propia, con sus penas y sus alegrías, sintiendo odio y amor. Uno de los aspectos más profundos del juego está en el triángulo formado por los tres protagonistas (nada que ver con KOR) que se va desarrollando a medida que avanzas por él. Terra, joven e inocente, cree estar enamorada de Locke, el primer joven que la ha tratado con cariño. Éste al principio parece responder a los sentimientos de la muchacha, pero tras conocer a la melancólica Celes empieza a enamorarse profundamente de ella, recordando siempre su antiguo amor que por su causa perdió la vida. Celes comparte los sentimientos de Locke, pero su

©Yoshitaka Amano/Square

orgullo e inseguridad le impiden confersale su amor. Si alguien no opina que un aspecto así ya distingue lo suficiente el cartucho será mejor que lo juegue, y que se sorprenda a sí mismo.

Todo comienza cuando Terra, controlada por un extraño medallón, es enviada al pueblo de Narse por el Imperio, junto a dos de sus guardias, con la misión de controlar a un extraño ser que yacía congelado desde la gran guerra. Cuando Terra se encuentra ante la criatura, algo se desencadena y cae inconsciente, librándose del control mental. Sin recordar nada de su pasado, es ayudada por Locke, un joven ladrón (o cazador de tesoros, como suele autodenominarse) a escapar del poblado donde querían capturarla pensando que era una espía del Imperio. Juntos se dirigen al castillo Figaro, donde el rey Edgar, aliado de las tropas imperiales, les da cobijo. Es entonces cuando Kefka aparece reclamando a la joven, que poseía habilidades especiales. El primer caballero Magitek, creado genéticamente para poseer la fuerza perdida, la magia, la misma que Terra parecía controlar, ante la negativa del monarca de entregarle a la joven, hace que sus tropas ataquen el castillo, lo que obliga a Edgar a hacer que éste se entierre bajo tierra y huir con Locke y Terra en busca de la resistencia. Por el camino se les unirá Marsh (Sabin), el hermano del rey, quien decidió abandonar las responsabilidades de la corte y unirse a Duncan, jefe de la resistencia y maestro en el arte de la lucha. Allí Terra decide formar parte del grupo y enfrentarse al Imperio, mientras que Locke los abandona con el objetivo de rescatar a un prisionero desconocido que el Imperio había capturado: Celes, una caballero Magitek que había traicionado al emperador al conocer la destrucción y muerte que el otro general Imperial, Kefka, estaba causando. Muchos otros compañeros se irán añadiendo al grupo, como el caballero Cyan, el oscuro asesino Shadow, el jugador Setzer o el loco muchacho salvaje Gau. El futuro de un mundo depende ahora de tí...

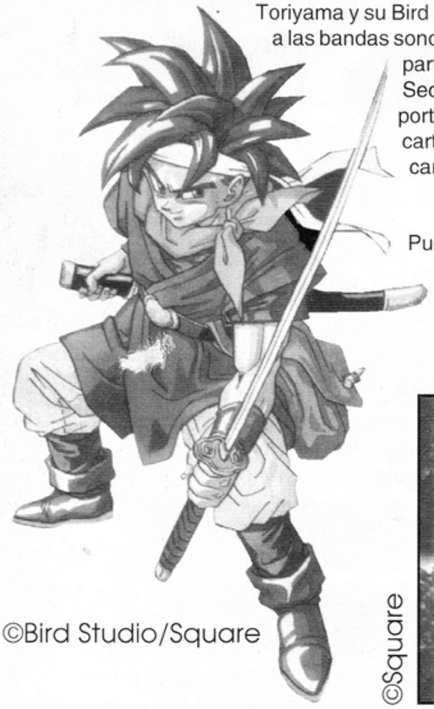


Al escribir este artículo, hace apenas una hora que he acabado el cartucho. Tras dos semanas de juego continuo hoy he llegado al final (y espero que un amigo lo haga pronto, ¡suerte Dani!) y os aseguro que nunca he disfrutado tanto con una tarea. Ahora es vuestra la oportunidad de vivir el mundo de aventuras que os espera en el Final Fantasy.

DARKMIND

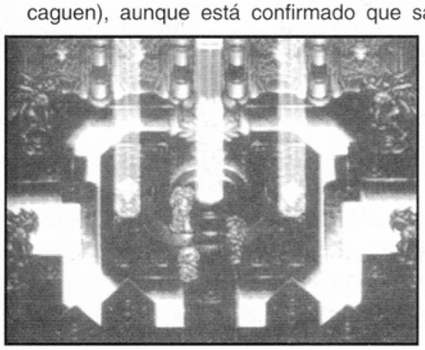
Chrono Trigger... ¡Por Akira Toriyama!

Pues sí, la casa Square parece no estar dispuesta a descansar ni un momento y tras sacar un exitazo saca otro sin darnos tiempo a respirar, y si en la saga de los Final Fantasy el encargado de diseño de personajes era Yoshitaka Amano, del juego **Chrono Trigger** de 24 megas se ha encargado Akira Toriyama y su Bird Studio. El estilo de juego es muy parecido al de las sagas de Breath of Fire o Final Fantasy (atención especial a las bandas sonoras del **Final Fantasy VI**, ya se han editado cuatro CDs del juego más los doce que ya habían de las anteriores partes, y a su versión anime) y cuenta con un protagonista que es, o por lo menos se parece un montón al del Secret of Mana. Asímismo la compañía piensa sacar el **Final Fantay VII** para la Ultra 64, o para la nueva consola portátil de 32 bits Virtual Boy, con ¡¡128 Megas!!..., el **Secret of Mana II** para Super Nes 24 megas y un futuro cartucho en colaboración con el equipo de programadores del Legend of Zelda, el cual quieren que sea el mejor cartucho jamás creado para Super Nintendo (se aconseja cubo y mocho para las babas).



¿Qué va a pasar al final con el Street Fighter III?

Pues parece ser que Capcom ya ha tomado una decisión al respecto y al final no va a hacer un **Super Street Fighter II Turbo X** para Super Nintendo debido al excesivo coste del cartucho, con lo cual la conversión de la máquina del SSFII"X" saldrá para las máquinas de 32 bits 3DO y la PsX de Sony en formato CD (igual que la máquina) y con escenas digitalizadas de la película de anime, y el **Street Fighter III** para la Sega 32X y Ultra 64 con los actores de la película de carne y hueso digitalizados... ¡¡Argg!! ¡¡Norr!!¡¡Norr!! (espero que no la caguen), aunque está confirmado que sacarán un **Street Fighter the Movie** y un **Street Fighter III** independientes el uno del otro. De todas formas los que tengan su consola de 16 bits que no se preocupen porque Capcom ha dicho que hará la conversión del genial **Dark Stalkers** con, posiblemente, 32 megas (y que es muuucho mejor que el machacado SSFII"X").



Atención especial al **Yu Yu Hakusho** de Mega Drive 24 megas, el cual le da de patadas al dos de Super (al uno no, por supuesto), estilo SFII y con hasta ¡cuatro! jugadores en pantalla. Y al **Samurai Spirits II** de Neo Geo con "també" four new great warriors.

Micky 94

EL EROTISMO EN EL MANGA

«¿Qué pasó en el episodio de Mazinger Z del lunes, que me lo perdí?» «¿Te lo perdiste? Pues salía Sayaka duchándose» «¡¡¿Qué?!! ¡¡¿En serio?!!»

Si no recuerdo mal, ese fue el único episodio de Mazinger Z que me perdí de toda la serie cuando fue emitida por TV1, allá por finales de los 70. Me pasé un mes dándome cabezazos en las paredes del colegio, mientras mis amigos hurgaban en la herida más y más, añadiéndole en cada ocasión detalles más escabrosos a la ducha de mi amada Sayaka. La verdad es que es uno de los recuerdos más claros que me quedan de toda la serie, el agridulce sabor de lo prohibido y la nostálgica decepción de haberme perdido uno de los momentos álgidos en mi historia de amor imposible con aquel dibujo de ojos grandes y claros. Y es que creo que en mis fantasías infantiles (tendría yo unos diez años o así) no era tan atractivo pilotar al Mazinger como vivir al lado de Sayaka (y si las dos cosas iban juntas, aquello era el paraíso).

Ahora bien, el detalle de mostrar una ducha dentro de una serie de dibujos animados, escandalizaciones mojigatas aparte, no es sino uno más dentro de la multitud de detalles no ya erotizantes sino simplemente pícaros que se pueden encontrar dentro de la cultura japonesa y, centrándonos en el caso que nos ocupa, el manga y el anime. Porque, a diferencia de la cultura occidental, el erotismo y la sexualidad siempre ha formado parte inherente de la cultura japonesa, y sólo la llegada de esa cultura occidental a sus costas introdujo una variante en su

©Juuzoh Minazuki/France Shoin

©Juuzoh Minazuki/France Shoin

Manga "H" Y Manga "SUKEBE"

forma de concebir los temas sexuales. Sin embargo, pese a que la pornografía propiamente dicha recibe en Japón un trato parecido (guardando las distancias) al occidental, el erotismo ligero está mucho más presente allí que aquí, pues se acepta como algo completamente natural en la vida y en la sociedad, mucho menos reprimida que la nuestra. De este modo, los japoneses no tienen ningún reparo en observar cómo en obras como por ejemplo Dragon Ball la jovencita Bulma intenta seducir a un Son Gokuh más inocente que un "chupachup" prometiéndole que le dejará verle las braguitas a cambio de su ayuda, pues es algo perfectamente natural y no pretende ser nada más que una situación graciosa, mientras que aquí en España eso se toma como una incitación a gritos a la violencia sexual y la degeneración colectiva de la raza. Para un japonés, eso es simplemente una broma "*echi*".

Haciendo una generalización bastante superficial, se podría recoger el erotismo japonés en estos dos términos: "*echi*" —エッチ— y "*sukebe*" —スケベ—. Para un japonés, algo "echi" ("H"), ya sea una proposición, un comentario, una escena, una persona o cualquier otra cosa, es algo picante, subido de tono o simplemente erótico, pícaro. Cualquier cosa a la que se aplique el calificativo de "sukebe" es algo ya más fuerte, no sólo erótico sino rayando en la pornografía, si no es definitivamente pornográfico. Tomando como ejemplo de nuevo Dragon Ball, por ser muy conocida, podemos descubrir que el Maestro Mutenroshi siempre lee revistas de chicas "ligeras de ropa", en cuyas portadas suele aparecer la letra "H", e incluso cuando Son Gokuh se comunica con él a través de Kaioh para indicarle que ya le pueden resucitar, el Maestro se encuentra en el servicio consultando una revista en cuya portada se puede leer: "sukebe bideo catarogo", que en cristiano viene a significar "catálogo de vídeo porno". De este modo, a través de la introducción de personajes definitivamente "sukebes" como Mutenroshi u Oolong, se consigue dar un gracioso y refrescante toque "echi" a la serie.

Hacer una reseña, aunque fuese muy somera, de todo el material "echi" japonés requeriría unos 8.456.101 volúmenes, puesto que aparecen toques picantes en casi cualquier obra japonesa tanto de manga como de anime (salvo en series como "Heidi" o similares), habiéndose convertido en una de las características distintivas del manga y el anime enfocados a un público mayor de 8 años. Sin embargo, es mucho más fácil intentar hacer un repaso de la literatura "sukebe" existente, no ya por menor cantidad (que no se puede decir que sea muy inferior) sino porque su condición de "pornográfica" o "para adultos" la hace mucho más fácil de dividir por' géneros, que los hay, y bastantes. Y es que hasta en el tema del "cómic para adultos" los japoneses tienen mucho que decir.

Acostumbrados como estamos a disponer de poco más de media docena de editoriales conocidas en Espa-

ña dedicadas a esto del cómic, y no muchas de ellas dedicadas exclusivamente al cómic erótico, la cabeza le daría vueltas a más de uno si intentara retener el nombre de todas las japonesas que se dedican a esto del cómic "H" y "sukebe". Y no precisamente porque sus nombres sean japoneses. Desde los famosos "comic bunkos" (libritos de bolsillo) de la France Shoin que tanto éxito están teniendo últimamente en todas las librerías que se dedican a importar manga a precios desorbitados, hasta lo que se podría llamar formato "prestigio" de Akane Comics, Fujimi Comics, X Comics, Shuberu Comics, Ninjin Comics, World Comics, Comic Hero, Izumi Comics y yo que sé cuántas más. Para que os hagais una idea, revistas de cómic al [illegible] que en este momento es la única que me viene a la cabeza dedicada a eso de serializar mensualmente cómic erót... bueno, porno, aparecían en Japón (no sé si todavía continúan todas) más de cincuenta... ¡simultáneamente! Y creo que me quedo corto. Desde Erotopía hasta Lemon People, pasando po[illegible]otton Comic, Mate Comic, Holiday [illegible]mic, Hanaichimonme, Young Kis[illegible]uru Puru Magazine, Candy Time... En fin, muchas.

Parece ser que la fiebre del manga erótico está despertando mucho a mucho en nuestro país, de la misma forma que hace un par de años o tres despertó en Francia o, sobre todo, Italia. En este último país han aparecido en los dos últimos años una verdadera avalancha de publicaciones independientes, como "Yamete", "Fior di Loto", "Erotic Japan" o "HalfLita", dedicadas en exclusiva a publicar manga erótico. Algunas con un tratamiento magnífico de los mangas en sí, editando los mangas que aparecen en Japón en esa especie de formato "prestigio" e incluso en alguna guardando el orden original de lectura, y otras de edición bastante burda, que generalmente editan los cómics publicados por la France Shoin (algunos de ellos piratas), y que llegan incluso a redibujar las zonas del dibujo tapadas por la censura (con bastante poca fortuna, por decirlo de alguna manera). Por otro lado, también muchas publicaciones han dedicado números especia-

les al erotismo japonés y en concreto al manga y al anime, e incluso han aparecido publicados "libritos" como el "Lemon World", "Lemon Gals" o el "Censure Giaponese" por parte de aficionados, muchos de ellos vinculados con esas nuevas revistas, como Silvio Andrei, Stefano Tarlarini y unos cuantos más, aunque la mayoría de ellos se limita a repetir los mismos tópicos de siempre y llenar páginas y más páginas con fotografías sacadas de catálogos japoneses de manga y anime erótico.

En los USA, donde la mayor presencia del manga está en el mundo del vídeo, han comenzado a aparecer ya sellos dedicados en exclusiva a editar anime para adultos, y parece ser que no les va nada mal. Es una forma de diferenciar el anime e impedir la crítica indiscriminada que se le suele dirigir, pues por supuesto todos los títulos que aparecen bajo estos sellos son exclusivamente para mayores de 18 años. Del mismo modo, en nuestras fronteras se va abriendo cada vez con menos timidez el mercado del manga erótico. Poco a poco editoriales como El Vívora o La Cúpula van incluyendo material erótico japonés en sus publicaciones mensuales, captando adeptos a las nuevas ninfas de ojos (y alguna cosa más) inmensos, y la serie "Miss 130" de Chiyoji ya ha cosechado un buen número de fans. Bueno, por algo hay que empezar.

En nuestros próximos números haremos un pequeño recorrido por la historia de estas publicaciones, centrándonos sobre todo en los autores más representativos del manga erótico japonés, los distintos géneros existentes o en curiosidades como su especial (y a veces anárquica) censura. En números sucesivos intentaré hacer lo mismo con el anime, así como con el dojinshi erótico (basado generalmente en series y personajes de gran popularidad, como pueden ser Sailor Moon, Dragon Ball o Saint Seiya) e incluso los videojuegos, que también los hay "H". Y "sukebes".

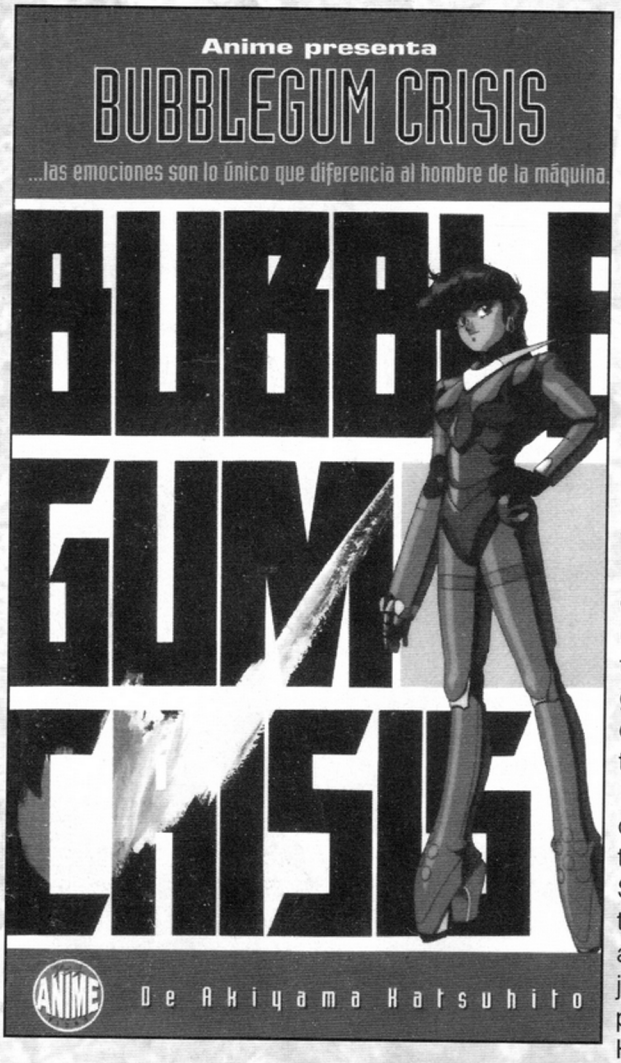
¡¡Otakus sukebes, reuníos!!

¡¡Viva Oolong!!

The JavHunter
(releasing the dogs of sex)

©Alice Soft
©Momonoki House
©GAINAX
©Wendy Magazine

BUBBLEGUM CR

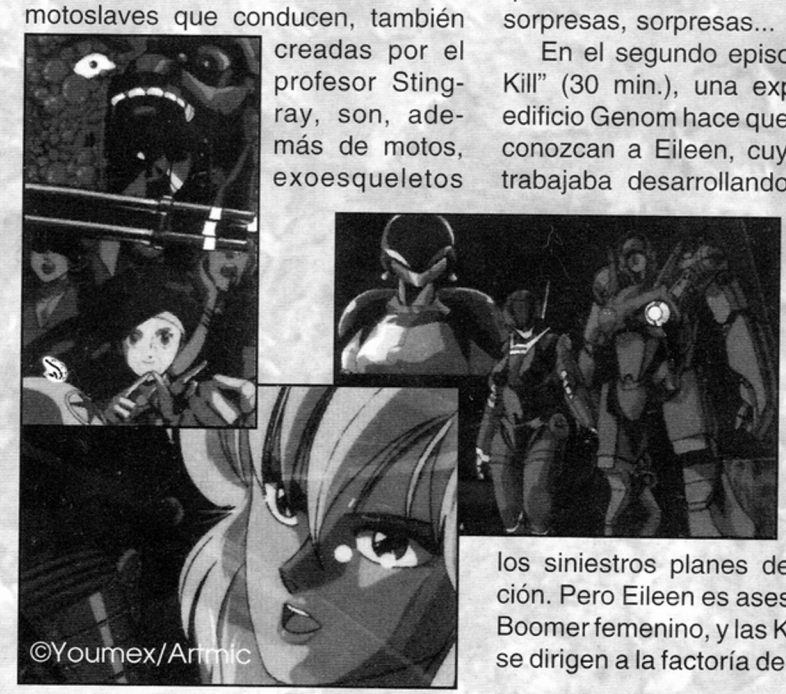


Pues sí. *Bubblegum Crisis* es una historia ya clásica de un Mega Tokyo en el año 2032 en proceso de reconstrucción tras un gran terremoto ocurrido en el 2025. En el proceso de reconstrucción interviene una poderosa corporación: Genom. Esta empresa produce un tipo de bionoides cibernéticos humanoides llamados Boomers (o Boomas, o incluso valdría Woomas), los cuales realizan funciones de obreros, guardaespaldas y también funciones militares y de seguridad. Estos Boomers poseen capacidades sobrehumanas, estando preparados para las tareas más duras.

Y aquí aparecen las Knight Sabers (cuya traducción viene a ser "Caballeros Sable", aunque en la cinta se escuche a veces "Las salvadoras de la noche", lo cual sería "Night Savers", que suena igual pero no es lo mismo), un grupo de jóvenes y duras mercenarias que parecen querer acabar a toda costa con los Boomers de Genom.

El líder del equipo es Celia (Silia) Stingray, cuyo padre creó a los Boomers antes de ser asesinado por la corporación Genom. Priscilla (Priss) Asagiri es una rockera cuyo novio fue asesinado por Genom por saber demasiado sobre su organización. Linna es profesora de aerobic y sus padres murieron en un ataque de los Boomers. Por último, Nene Romanova no tiene parientes para vengar: simplemente se fue de casa porque no soportaba a sus padres.

Celia posee una tienda de lencería que sirve de tapadera a las Knight Sabers, las cuales combaten a los Boomers gracias a unos espectaculares trajes cibernéticos creados por el padre de Celia: los Hard Suits se acoplan al cuerpo como un guante y proporcionan la fuerza y velocidad necesarias para vencer a los Boomers. Las motoslaves que conducen, también creadas por el profesor Stingray, son, además de motos, exoesqueletos que amplifican el poder de los Hard Suits, si bien restan movilidad y velocidad al conjunto.



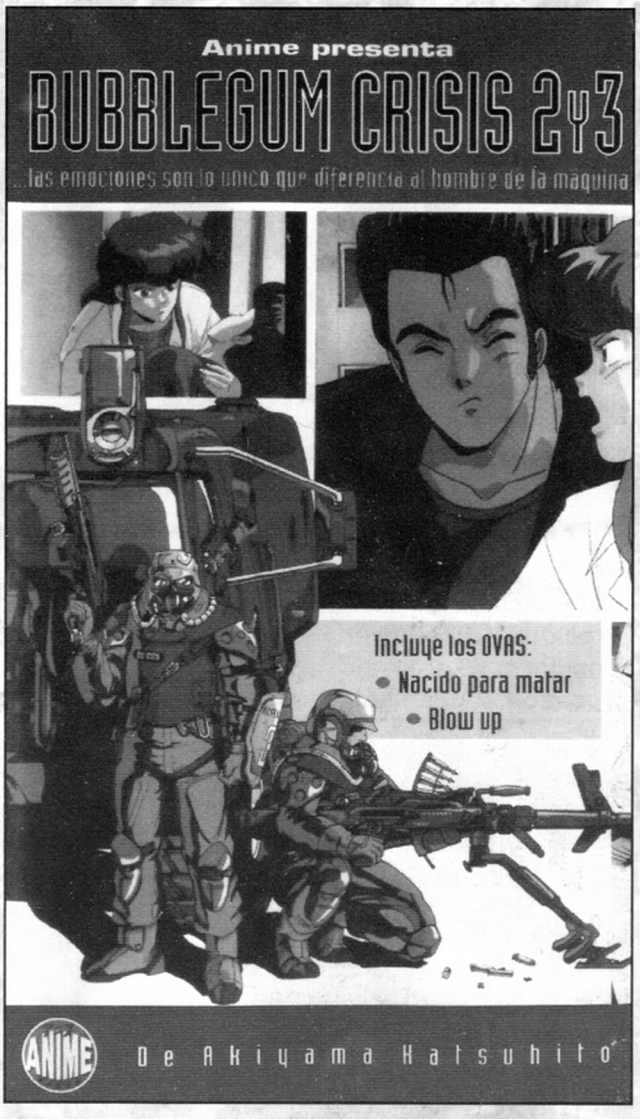
El pintoresco grupo de chicas mercenarias, diseñado por el popular Kenichi Sonoda (autor del cómic *Gun Smith Cats* y diseñador de personajes en *Scramble Wars* o *Gall Force*, entre otras) sobre un guión de Katsuhito Akiyama, ha visto dobladas al castellano los tres primeros episodios de su OVA de la mano de Manga Films en su línea Anime Video.

En el primer episodio "Tinsel City" (50 min.), con una escena de presentación homenaje al film de Ridley Scott "Blade Runner", las Knight Sabers son contratadas por la USDD para encontrar a una niña llamada Cynthia secuestrada por un Boomer llamado Frederick. El precio de su trabajo, 20 millones de dólares.

En el transcurso de la búsqueda, Priss conoce a Leon McNichol, un policía de la ADP (Armored Defense Police), que desconoce que ella es una Knight Saber y es admirador de su faceta rockera. Cuando las Knight Sabers se enfrentan a Frederick, que resulta un prototipo de Boomer muy poderoso, Leon aparece y salva a Priss, que había rescatado a Cynthia. Pero sorpresas, sorpresas...

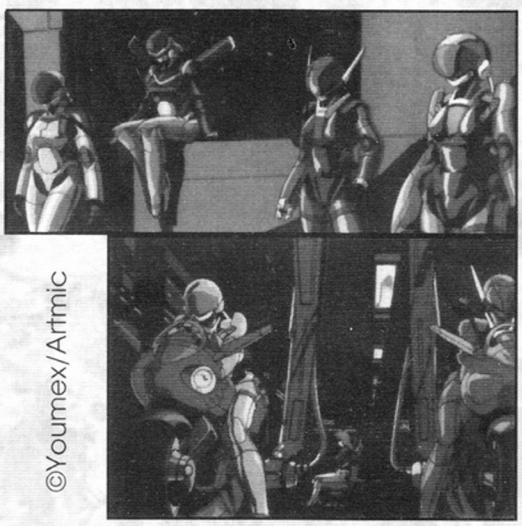
En el segundo episodio, "Born to Kill" (30 min.), una explosión en el edificio Genom hace que Priss y Linna conozcan a Eileen, cuyo novio, que trabajaba desarrollando el proyecto de un Super Boomer en Genom, ha muerto en la explosión. Eileen sabe que ha sido asesinado porque pensaba revelar a la policía los siniestros planes de la corporación. Pero Eileen es asesinada por un Boomer femenino, y las Knight Sabers se dirigen a la factoría de Genom para

RISIS



vengar a Eileen. Allí les espera el Super Boomer desarrollado por el novio de Eileen...

En el tercer episodio, "Blow Up" (30 min.), Priss conoce a un chico llamado Shu y se hacen amigos. La corporación Genom pretende demoler la ciudad en el sector 12, donde Shu y su madre viven, para construir una ciudad comercial que sirva a la corporación como cuartel general. Así lo ha-



©Youmex/Artmic

cen, y la madre de Shu muere en la demolición. Priss se dirige a vengar a Shu, y a enfrentarse con Mason, el director de Genom, de una vez por todas...

Si bien el argumento básico de la obra resulta prometedor, el desarrollo de la misma resulta un tanto manido: tan sólo en el primer episodio las acciones de los personajes resultan lógicas y con sentido; en el segundo, el argumento está traído por los pelos con algo como: "unos novios asesinados, vamos a vengarles". Y en la tercera cinta: "venguemos también, pero a la madre de un pobre chico". El guionista parece no haber encontrado un argumento lo suficientemente sólido como para crear una historia de continuará, a pesar de contar con elementos muy originales, viéndose forzado a ir pegando historias independientes una tras la otra. Pero para qué engañarnos, ni el guión es aquí tan malo ni en otras obras tan bueno. Además, la sensación de laxitud que se tiene en muchos momentos (sólo cuando no se están pegando las Saber con el Boomer de turno, aquí sí que me divierto) es causada más por un *tempo* demasiado lento que por un guión endeble. Así que lo dejaremos en aceptable.

La animación, a cargo del Studio Artmic, se desarrolla al contrario que la historia. Pasa de un correcto primer episodio a un espectacular y cuidado tercero, destacando la escena final del choque entre las Sabers y Mason, enfundado en un poderoso exoesqueleto. De nuevo, las escenas de acción y persecuciónes son las más divertidas, y las mejor animadas. En las escenas intermedias, la animación (movimiento de los personajes y tal) resulta brusca y un tanto apresurada.

Se echaría de menos algo más de relación entre los personajes del grupo. Celia, por ejemplo, no habla con sus compañeras en estos 3 episodios más que para algún "¡vamos allá!" o cosas así.

Y ahora, la edición de Manga Video. Sorprendente me resulta que en Mega Tokyo las explosiones no hacen ruido, un cascote de escombros de unos cien kilos no hace ruido alguno al caer al suelo, y un hombre atravesando un escaparate suena como un vaso que se te cae en la cocina. Los efectos de sonido son malos, malísimos, y encima están muy bajitos, casi tanto como la música, que aparte de estar bajita, tiene unos cortes que "pa qué". Cuando se combinan personajes con música de fondo da grima de escuchar: cuando hablan los personajes se "oye" la canción en un punto, y cuando dejan de hablar, salta la música y se "oye" otro fragmento de la canción. Se ve que han tenido que hacer un repicado con la canción del video clip que viene detras del primer episodio. Esto resulta lo más lamentable de todo. Sin duda uno de los puntos fuertes de la obra era la banda sonora y los rockanroleos de Priss & The Replicants. Si nos quitan eso, pues te diré. Y no hablemos ya de la calidad de las cintas: la primera pase, pero la segunda la habrán grabado con medio cabezal, digo yo, de lo mal que se vé. Resumiendo, pifia de edición.

Bubblegum Crisis sería una buena compra para fans del cyberpunk, motos, robots y esas cosas que os gustan ahora. La historia tiene su gusanillo pero decepciona un poco en su resolución. Tiene su encanto en algunos momentos, y las escenas de los Hard Suits no tienen desperdicio. No está mal del todo, pero no es para tanto.

Luis Alís Ferrer

Top wo Nerae!

Cuando parece próximo el lanzamiento en España de la OVA *Top wo Nerae! Gunbuster*, me llega por fin la oportunidad de hablar de este CD, el que hasta hace poco era uno de los dos únicos CDs que había sobre la serie. Digo esto porque hace muy poco ha aparecido un tercer compacto sobre la serie, lo que ha motivado la aparición de un recopilatorio llamado *Top wo Nerae! Gunbuster Perfect Collection*.

Título: Top wo Nerae! Victor Manga Golden Special
Referencia: VDR 1601
Precio: 2.812 ¥
Desglose: 99 pistas
Duración: 77' 35" (73' 53" «musicales»)

Aunque lo mejor siempre es tener cualquier Perfect Collection, pues estos packs recopilatorios contienen por necesidad todas y cada una de las notas que aparecen en el anime, yo recomendaría este compact a cualquier fan de Gunbuster, pues es mucho más asequible de precio (un CD frente a tres) y se deja muy pocos temas en el tintero. Pese a las ¡74! pistas no musicales, se las arregla para contener la mayor parte de los temas vocales y prácticamente toda la BGM (música de fondo).

Esas pistas no musicales abarcan dos anuncios de la OVA, hechos por las voces de Noriko Takaya y Kazumi Amano (con música de fondo), 70 pistas que recogen únicamente frases sueltas de los personajes en la OVA, que pueden servir por ejemplo para samplearlas e introducirlas en el ordenador como efectos de sonido (tus amigos se pueden quedar de piedra si al aparecer un mensaje de Stop en tu Windows™, suena la voz de Noriko chillando "Baka!" —*¡Tonto!*— o "Buster Beaaaam!" a pleno pulmón, o al Cochi —*coach, entrenador*— tosiendo sangre), y dos Dramas, que vienen a ser como dos aventuras o seriales radiofónicos, que cuentan dos historias imaginarias (y divertidas) de Gunbuster, cortos pero intensos. El tono general del compact es bastante equilibrado, mezclando músicas de todos los tipos, así que puede gustar tanto al aficionado a las bandas sonoras orquestales como al de la música pop, aunque predomina bastante el primer tipo, no ya en el CD sino en la propia OVA.

Temas vocales hay cuatro, pero son los más importantes: *Top wo Nerae! Fly High, Ikeike Bokura no Ganbastâ!! —¡¡Adelante Gunbuster nuestro!!—*, y los temas de apertura y cierre de cada capítulo, *Active Hart* y *Try Again!* Pese a que se pierden un poco entre toda la BGM, son muy pegadizos, y cuando llegan se hacen notar.

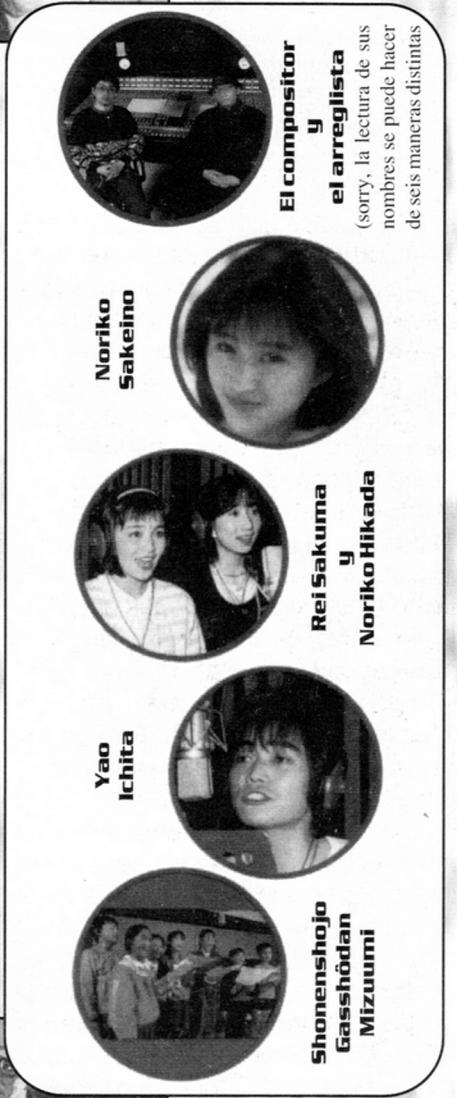
Los dos Dramas son difícilmente encasillables por alguien que nunca haya escuchado alguna de estas ocurrencias niponas. Son como asistir a un capítulo de la serie por radio. El primero narra el ataque de Tokyo por fuerzas alienígenas comandadas por *Great Attracter* y su monstruo gigante *Gidodongas*, al más puro estilo Godzilla vs. Gunbuster, donde el Gunbuster descubrirá su arma definitiva: el Buster Tomahawk (¡toma ya!). En el segundo se nos cuenta cómo organizan un concierto de rock a bordo del Exelion y todas las protagonistas intentan ocupar el puesto de vocalista con parecida (mala) fortuna, hasta que llega Sumisu (el chico de quien se enamora Noriko) y les da un repaso a todos. Pese a que están, obviamente, narrados en japonés, con tener unas pocas nociones (y cuando digo pocas me refiero a personas como yo, dos palabras sueltas y mal pronunciadas) bas-

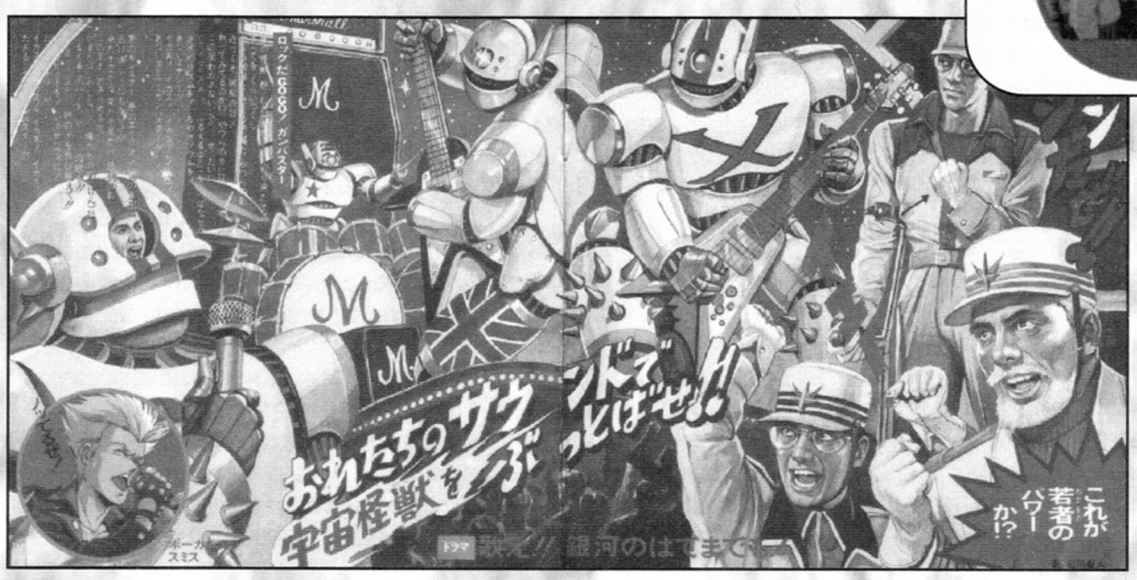
es un plagio bochornoso de "Carros de Fuego", o es tonto o es que tiene ganas de discutir un rato), tanto de música moderna como clásica, pero es que **eso es lo que se pretende**. La OVA en sí incluye un montón de guiños y burlas hacia el anime en general y hacia series famosas en particular, y la música simplemente se convierte en una bro-

ta para, si bien no comprenderlo todo, sí hacerte la suficiente idea del argumento para pasártelo bien escuchándolos. Si por el contrario eres de los que piensan que el idioma japonés suena como si les estuvieran pisando constantemente los callos de los pies, te resultarán difícilmente soportables, pero como es un CD, no hay más que apretar un botón y pasas al siguiente tema, ¡así que cállate ya!

Finalmente, 21 temas musicales de distinta duración, todos ellos de melodías que acompañan los diferentes momentos de la OVA, como por ejemplo el tema 4, *Prologue*, que suena en la introducción de cada capítulo, o el 8, *eyecatch*, que marca los intermedios de los capítulos. Muchos de ellos son específicos para cada personaje de la serie, y así lo reflejan sus títulos: *Onê-sama*, *Cochi*, *Exelion*, *Sumisu*, *Ganbastâ*, *Noriko*... La mayoría de ellos usa violines en abundancia, así como sintetizadores, e incluso hay algunos en los que aparecen solos de trompeta, como el *Requiem*, en el más puro estilo japonés de Ashita no Joe (El campeón), Tiger Mask (El Tigre Enmascarado) o Mazinger Z. Sin embargo, todos ellos son tan representativos que al escucharlos te vienen automáticamente a la cabeza las escenas del anime correspondientes. Es inevitable escuchar el tema que suena cuando aparece el Exelion sin imaginarte la inmensa nave ocultando el Sol, o el tema que suena al comienzo de las batallas sin recordar al Exelion abriendo sus lentes láser y sus rampas de lanzamiento, aunque bastantes de los temas son tristes, pues hay muchos momentos así en la OVA, sobre todo a partir del tercer capítulo, mientras que los temas en los que aparece el Gunbuster son completa y absolutamente rusos (de hecho, el motivo central de todos estos temas es el himno de la antigua Unión Soviética), o por lo menos, la versión pop japonesa de un tema ruso.

En general, hay muy pocos temas que se puedan considerar composiciones originales. Muchos de ellos son plagios descarados de temas archiconocidos (por ejemplo, el tema que acompaña a Kazumi Amano en su entrenamiento: si alguien dice que no





ma más, pero tiene la suficiente personalidad para ser por derecho propio una de mis bandas sonoras favoritas. Así que, si buscáis el CD de Gunbuster y no podéis costearos los 7.500¥ (entre 15.000 y 20.000 Ptas. pidiéndola a EE.UU.) de la *Perfect Collection*, éste CD es la compra ideal.

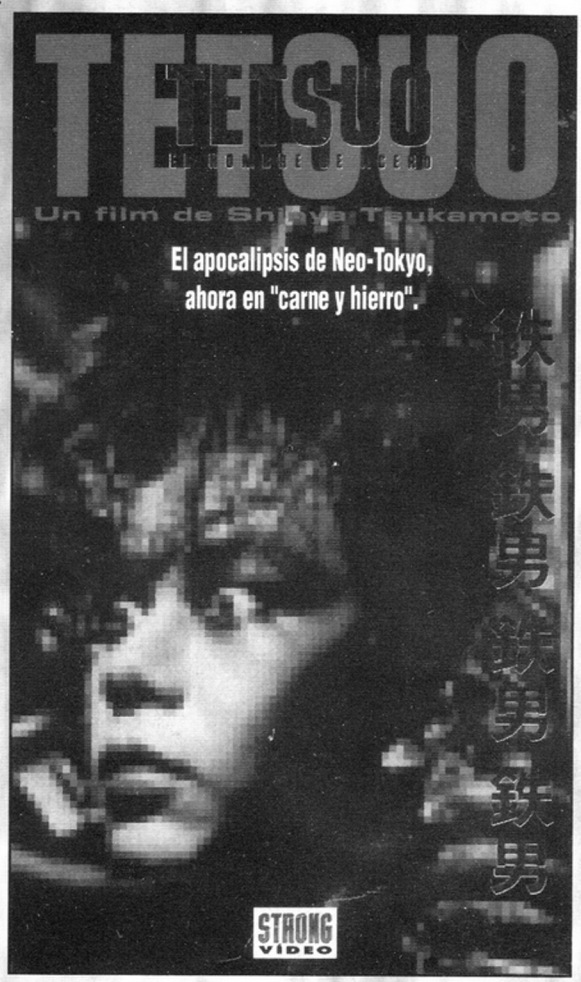
The JavHunter

TET

EL HOMBRE DE ACERO

Érase un hombre a un cable pegado, érase un cable de la luz superlativo... Strong Video pone al alcance de nuestro reproductor una película, de imagen real, muy especial. Especial por el éxito que ha cosechado, teniendo en cuenta su escaso, o nulo, presupuesto.

Todo empieza una mañana de verano, cuando Tetsuo se levanta de la cama, como lo haría en un día normal. Se mira en el espejo del baño y ve que en su mejilla ha aparecido una especie de espinilla de hierro. Esto no parece preocuparle demasiado. Se pone una tirita para disimular el O.M.N.I (Objeto Metálico No Identificado) y ya está preparado para ir al trabajo. A partir de este momento comienza lo raro: cuando el protagonista se dirige hacia el tren, exhausto a causa del extraño acné, toma asiento junto a una mujer, a la que parece no agradarle su compañía. La chica aparta la vista de la cara sudorosa de Tetsuo, y así es como ve en el suelo otro O.M.N.I.; pero éste se mueve y chorrea. La muchacha coge un boli para pinchar un poco esa cosa (que parece tener en su interior a un hombre haciendo footing). El O.M.N.I. en unos segundos pasa a formar parte del brazo de la pasajera. Esta empezará a correr tras Tetsuo intentando machacarle la cabeza con su nueva pulsera (de unos 20 kg. aprox.). Hasta aquí puedo contar, ya que, a partir de este momento, el argumento parece cubrirse, cada vez más, con una espesa niebla (o lluvia de cables) que no deja conocer, con nitidez, la trama. Solo deciros que irá naciendo de Tetsuo la máquina que tiene dentro, hasta el punto de acabar con su humanidad.



¿CÓMO ES TETSUO?

Es una pregunta bastante difícil de contestar, pero lo intentaré. Estamos ante un largometraje rodado en B&N y con cámara al hombro, sin utilizar esos trenecitos que transportan la cámara. Aunque creo que el efecto que quería causar el director no era el de una imagen nítida y sin movimientos raros (a no ser que el cámara tuviera el parkinson). Para imaginaros cómo es el film os haré referencia a un par de festivales de ese tipo de cine. En estos se presentan productos que jamás podrán mover la taquilla como lo puede hacer cualquier film que aparezca con la firma del señor Spielberg o la de Big Arnold.

Los nombres de estas galas pueden ser Festival Internacional de Gijón, Mostra de València o la muestra de Cinema Jove, donde se visualizan cortometrajes de directores jóvenes. Éstos suelen demostrar en sus pequeñas obras de arte su gran personalidad. Rafael Luque, colaborador de la revista y buen amigo mío, participó con su inefable música en la B.S.O. de uno de estos cortos. Pero sigamos con Tetsuo, este "cult-movie" causó furor en el más famoso de los festivales de cine fantástico, el de Sitges. Su director, Shinya Tsukamoto, fue invitado al festival y allí vio como su proyecto cosechaba un éxito inimaginable. Ese mismo año, creo que se presento "World Apartment Horror" (la película de imagen real de Katsuhiro Otomo).

Los efectos son un bodrio (no lo son si los comparamos con los de las pelis de Inoshiro Honda) ("Mister Godzilla" JJ), pero cumplen con su cometido, crear un ambiente de paranoia total. La música también ayuda a ésto. Me recuerda a la B.S.O. de "La matanza de Texas", machacona y martilleante, capaz de ponerte los nervios a 200 Mhz.

Del doblaje no sé qué decir. No sé si es que Strong Video no se ha querido preocupar de hacer un buen doblaje porque en la película no hay más de una página de diálogos, o es que en la versión original el sonido de las voces se oía así, y los de Strong lo han hecho muy bien. En general es una peli de la que unos dirán "¿Qué ha pasao?" y otros dirán "¿no ves que la chica que se parece a Rosario que está muerta en una bañera con sangre y flores ahora ha resucitado para transformarse en el hermano de Tetsuo?". Bueno, pues yo soy de los que no se han enterado de nada, pero me gustó. Algo nuevo para calentar nuestras retinas. Advertencia: no recomendada para niños. Si alguno de vosotros veis en vuestro videoclub esta película junto con 3x3 Ojos o Dominion o Patlabor (próximamente)... decirle al encargado que ese no es su sitio. Este film corresponde a la sección gore (terror).

TSUO

THE BODY HAMMER

Ha vuelto con una mejor imagen, con mejores efectos especiales y con más actores en plantilla. Pero... ¿Dónde está ese jaleo visual?... Sí, estamos frente a una cinta más cómoda de ver. Tal vez demasiado.

Tamiguchi está casado y tiene un hijo. Todo va bien hasta que, paseando con su familia por unos grandes almacenes, se encuentran con un par de tipos que llevan gabardinas y el pelo medio rapado. Uno de ellos agarra al pequeño y se lo lleva, mientras el otro dispara a Tamiguchi, que recibe un impacto en el estómago que le deja aturdido durante unos segundos, sin mayores perjuicios. Tamiguchi y Kana (su mujer) corren tras los agresores. Éstos les llevan a la azotea de un rascacielos. Tamiguchi llega antes que su mujer, pero se encuentra con una trampa que por los pelos no acaba con su vida. Los delincuentes se marchan dejando allí al niño.

Han pasado unos días y todo ha vuelto a la normalidad. No, todo no. Los tipos de las gabardinas han vuelto para llevarse a Hiromi (el niño). Tamiguchi se encuentra ante uno de los secuestradores. Parece que la ira nace en su interior, pero en realidad es una metralleta que aparece en el lugar de su brazo. Ya no aguanta más y dispara. En ese momento el delincuente se cubre con Hiromi. De éste sólo quedan las manos. Tameguchi recobra su aspecto normal pareciendo así indefenso, y el tipo se lo lleva con él a una especie de laboratorio, donde experimentan con una droga que produce una mutación hasta el punto de transformar el cuerpo en un avanzado armamento. Tameguchi era la cobaya. La rabia por la pérdida de su hijo y su mujer, que tras ver cómo es él en realidad, no quiere volver a verlo, despierta y transforma a Tameguchi en un arma invencible.

Es un film mucho más fácil de tragar que la primera parte. Al lado de la primera, la banda sonora está mejorada, los efectos especiales son una maravilla, es en color y posee un argumento más fácil de digerir. La acción está conseguida. Todo esto forma una buena película, pero es una buena película del montón. Nunca te podría marcar tanto como lo puede hacer su primera entrega, ya sea para bien o para mal. Tal vez si no habéis visto su parte antecesora os parezca una película un poco rara, pero podéis pasar un buen rato viéndola. Ya no es la "paranoia total" que nos presentaba Shinya Tsukamoto en Tetsuo. Aunque al final de la pelicula deja lo que parece ser su sello, imágenes "extrañas" pasando ante nuestro ojos a una velocidad vertiginosa.

Como último comentario, quisiera deciros que si os gustan las pelis de acción, tenéis que ver los "trailers" que tiene la cinta. Un gallifante para Strong por poner títulos antes inalcanzables para los amantes del ciberpunk y el gore.

Javier Simó

©1991 Shinya Tsukamoto/Kaiyu Theatre/Toshiba-Emi

Captain Tsu

Captain Tsubasa no inaugura una nueva estirpe de cómics deportivos, sino que en part de sus características más distintivas y asentando otras para lo que ha sido el futuro

Un éxito con precedentes, pero éxito de todas formas

Todo comenzó en Octubre de 1989, con la aparición de las televisiones privadas. Yo aún no había cumplido los quince años. Cuando todo el mundo estaba pendiente de las maravillas que nos depararían aquellas nuevas fuentes de diversión, que hoy día son una fuente de televisión repetitiva y decepcionante, ocurrió algo mágico a las 20:30 todos los días en Tele 5.

Sin avisar a nadie, apareció en las pantallas de todos los hogares españoles un chavalillo más bien cabezón, enfundado en unos pantalones cortos y con un puntiagudo, imposible y magnífico peinado. Tsubasa Ozora, uno de los mejores personajes deportivos que el mundo del cómic y la animación japonesa ha dado jamás, irrumpió en las pantallas de toda España, saltando como un condenado para hacer chilenas estratosféricas, corriendo y ganando los 200 metros lisos con un balón de fútbol, encandilando a las pobres e impresionables adolescentes españolas (yo mismo he conocido a una que se enamoró perdidamente) y despertando la fantasía de miles de jóvenes y no tan jóvenes a lo largo y ancho de todo el territorio nacional. *Captain Tsubasa* fue un éxito sin precedentes en la historia de los dibujos animados en España, tan sólo eclipsado por grandes *cracks* como *Dragon Ball* o *Majinger Z*. Esta serie se convirtió aquella temporada en un fenómeno de masas que desplazó, en los momentos cumbre, cerca de un 40% de la audiencia del telediario, que se emitía a la misma hora por otro canal y que llevaba años en la cima de los índices de audiencia. Se concedieron licencias para los productos más inverosímiles y espantosos, tales como álbumes para colorear, de cromos, cómics autóctonos y manuales para aprender a jugar al fútbol (eurgh), sin olvidar balones y pelotas de todo tipo con las efigies de los personajes.

Un fenómeno de masas... japonesas

Remontémonos ahora a finales del año 1981, Japón. El semanario de cómics Shonen Jump de Shueisha recibía con cierta cautela un cómic de fútbol realizado por un artista joven y con poca experiencia editorial. *Captain Tsubasa* de Yoichi Takahashi fue, al igual que *Dragon Ball* de Akira Toriyama, una historia autoconclusiva planeada para cuatrocientas páginas, el equivalente a 2 volúmenes recopilatorios. Sin embargo, el éxito de la serie propició su continuidad... alcanzando la friolera de 37 volúmenes (unas 7.400 páginas) en el año 1989, donde se acaba la serie. El primer volúmen, aparecido el 15 de Enero de 1982, se ha reeditado más de ochenta veces hasta la fecha.

El cómic es en sí mismo apasionante. La posible exageración dramática de la versión animada aquí desaparece para dar paso al que quizás sea el *layout* más original y efectivo de los autores contemporáneos. Los tiros a doble página no sólo son usuales, sino necesarios en unas viñetas hiperdinámicas donde a veces un jugador tiene que saltar una onomatopeya que surge endiablada de la página. Es corriente no ver líneas de viñetas en cuatro o cinco páginas: las piernas largas y musculosas ocupan todo el espacio disponible. La estilización de los personajes alcanza a veces cotas increíbles. Un verdadero espectáculo visual. El *tempo* de la serie es furiosamente móvil, dinamizado hasta extremos fantásticos en los que una chilena realizada a ocho o diez metros de altura podía dejar una estela de energía en el aire antes de destrozar el guante del portero y agujerear la red, o un tiro frontal podía incrustarse en una pared de cemento y quedarse girando (se ve que en Japón los balones de reglamento son de acero —JJ). Los fans japoneses

basa

la concluye, reafirmando algunas del género spokon (*sports konjo*).

quedaron hechizados. La tirada del Shonen Jump aumentó vertiginosamente y comenzó lo que hoy en día denominan los sociólogos japoneses "Soccer Boom" (explosión futbolística), la cual se encuentra ahora en su punto álgido, y que ha propiciado, entre otras cosas, la creación de la Liga Profesional de Fútbol Japonés o J League hace unos tres o cuatro años.

Tsubasa en la tele

Viendo el éxito del cómic, y como es costumbre, las compañías animadoras se lanzaron a ello. Una suculenta oferta de los productores Heita Ezu, Hiromichi Magaki y Masao Kodaira, de Tsuchida production, se llevó el gato al agua y los derechos al bolsillo para animar la historia de Takahashi. Rediseñados los personajes por Nobuhiro Okasako, la serie hizo su debut en noviembre de 1983 en TV Tokyo, y se prolongó en las teles niponas hasta el año 1991. Todos los episodios han sido vistos en España. A partir de la segunda tanda de episodios, la serie pasa a llamarse *Shin Captain Tsubasa* (nuevo capitán Tsubasa), pero siguiendo la numeración de episodios original (como en *Sailor Moon*). La versión animada es posiblemente de las más fieles al cómic original que se hayan realizado: no hay más que lo que aparece en el cómic. No hay líneas argumentales adicionales.

Captain Tsubasa es una obra ejemplar en la historia del spokon. El desarollo de los personajes a lo largo de la historia es uno de los puntales de la serie: Tsubasa es un personaje endiabladamente carismático, ya sea en el campo con sus compañeros o en los colegios españoles, donde había tortas por "ser Oliver" en los partidetes del recreo. Otro tanto se puede decir de Kojiro Hyuga, fabuloso rival para Tsubasa, con el que protagonizó mas de un apasionante duelo, o de Genzo Wakabayashi, el llamado "portero imbatible" del Nankatsu. El tono épico que se le dan a las andanzas de Tsubasa y de su equipo, la belleza plástica de los Drive Shoot (tiro con efecto), Skylove Hurricane (catapulta infernal), Tiger Shoot (tiro del tigre), Camisory Kick (tiro del norte...y la lista de nombres pintorescos sigue...), la forma de contar, el *tempo*, dramático y desesperante a veces y dinámico y espectacular otras, nos mantuvo pegados a la pantalla de manera irremisible.

No son poco importantes los valores morales inculcados en la serie: esfuerzo, superación, compañerismo, sacrificio, voluntad, compromiso, amistad, amor (si, si, también, algún episodio para llorar había) y, como si de Jorge Valdano se tratara, algo de filosofía del fútbol de parte de Roberto Hongo: "Soccer wa jiyuu" (el fútbol es libre).

Resultaría un tanto patético intentar exprimir en cuatro páginas una historia que abarca más de ocho años de la vida de casi cien personajes y que se extiende a lo largo de unas ocho mil páginas. Por lo tanto, os insto a los o las que no hayáis visto la serie en Tele 5 a que busquéis las cintas lo antes posible y a que las veáis (yo las tengo). Yo creo que os gustará. Y para que os hagáis una idea, he aquí un breve esquema de la serie y sus partes:

-El primero va desde el comienzo de la historia hasta el primer partido final entre el Nankatsu y el Shutetsu.

-El segundo empieza con el Nankatsu representando a la región, por lo que los jugadores de calidad juegan en él, sin dejar de pertenecer a sus respectivos colegios. Participa en el campeonato nacional, tras el cual Roberto se va solo a Brasil, rompiendo la promesa que le hizo a Tsubasa.

-El tercero comienza con un salto de dos años en el que se cuenta que el Nankatsu ha ganado el campeonato nacional durante dos años consecutivos. Tsubasa tiene ahora 15 años y se encuentra en el mejor momento de su carrera. Desgraciadamente, sus rivales de otros equipos también lo están. Sin duda la más emocionante y espectacular de toda la saga es esta tanda de episodios. Algunos de ellos son legendarios.

-La cuarta y última parte, un par de años después, nos narra el mundial de Fútbol sub-18, en el que Japón participa. Un verdadero alarde de técnica, con un ritmo más dinámico a la hora de contar los partidos y una animación realmente espectacular, con un nivel altísimo para ser serie semanal.

A palabras necias...

Volvamos ahora a la piel de toro. Al poco tiempo de comenzar la serie, y en vista del éxito (si no hubiese sido un éxito, nadie hubiese hablado de ello), comenzaron a llover las denuncias de las asociaciones de padres, de los fans de la animación americana y de mucha gente que no había visto la serie. Las asociaciones de padres afirmaban que el "ganar a toda costa" que iba de mensaje subliminal en la serie, ademas de que fomentaba el individualismo y no la cooperación (?), podía ser perjudicial para el tierno infante que, merendola en mano, se plantaba delante de la tele todas las tardes con la mente turbada y los ojos brillantes.

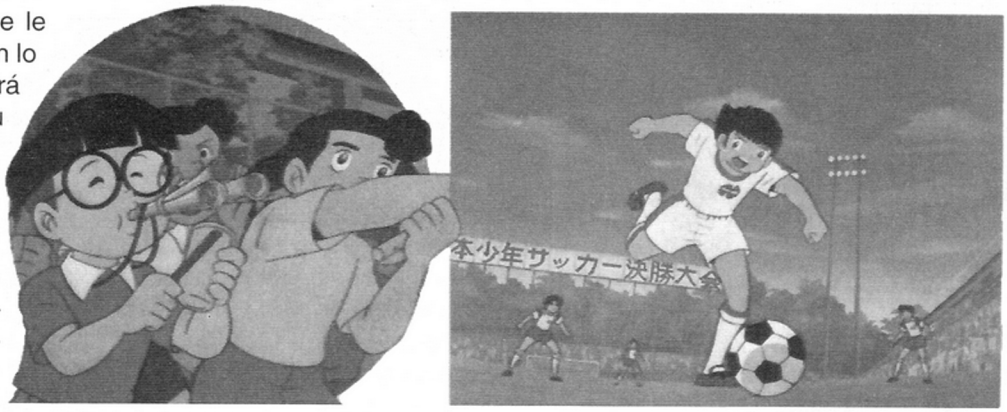
Se dijo que era aburrida, que la animación era pesima, que se exageraba todo, que el campo era interminable, que las acciones se congelaban durante varios minutos, que se abusaba del flashback, que los ciclos animados eran repetitivos y que de lo que allí se pintaba al fútbol de verdad sólo se parecía el nombre.

Vale, bien, vayamos por partes.

Un analisis atento de la serie demostrará que el mensaje de la serie, lejos de ser perjudicial, era formativo y educativo. Los valores morales que se inculcaban, precisamente fomentaban la amistad, el espíritu de equipo, la cooperación y el compañerismo. Nada más lejos de la realidad el decir que se fomentaba el individualismo y la no cooperación. Al contrario, se puso varias veces de ejemplo para demostrar lo que no se debe hacer. Si un niño sigue la serie regularmente, podrá ex-

traer una información valiosa que le ayudará a ser más voluntarioso en lo que quiera conseguir y que podrá utilizar en su propia vida para su beneficio.

En cuanto a la animación en sí, nada más cierto que no era de una excelente calidad: habían episodios francamente espeluznantes. Los ciclos se repetían en exceso y el resultado final se empobrecía bastante. Pero comparar Captain Tsubasa con películas de Disney (se hizo) es poco menos que un descabello. Disney produce una película cada varios años, en la que trabajan un gran número de personas y cuya producción es larga y costosa. Captain Tsubasa, como toda la animación japonesa que se pasa por la TV, produce veinticinco minutos cada semana. Por lo tanto, es lógico que se empleen las técnicas de la llamada "animación limitada", creada por el dios de los comics, Osamu Tezuka. Estas técnicas consisten en utilizar cels de episodios anteriores para hacer nuevos episodios, combinándolos con nuevos. Así, por ejemplo, primeros planos del personaje pueden ser utilizados varias veces. Otros trucos son los ciclos de animación. Para más info, consultar el artículo "¿Staff? ¿Y qué es eso?" aparecido en el número... (anda, Javi, rico, pon en qué número salía aquello que yo no me acuerdo...—*Great*) (mejor, así se compran todos los atrasados —JJ).



Aún considerando que Tsuchida Productions no es de las mejores empresas de animación japonesas, habían episodios fabulosos, como los correspondientes a la final entre el Toho y el Nankatsu, en el que Tsubasa y Hyuga rechazan uno los tiros del otro a través de todo el campo. Y si bien el aspecto de la animacíon en sí de la serie es su aspecto más criticable, no es comprensible que se cuestionen aspectos como la exageración, la divinización de los personajes, el uso del flashback, el congelar la imagen durante periodos prolongados mientras habla una voz en off... todos ellos son aspectos inherentes al mundo del cómic y la animación japoneses. Es una manera completamente diferente de contar una historia. Tienen perfectas explicaciones, pero no es momento de enumerarlas aquí (¿o sí?).

©Yoichi Takahashi/Shueisha/Tsuchida Pro.

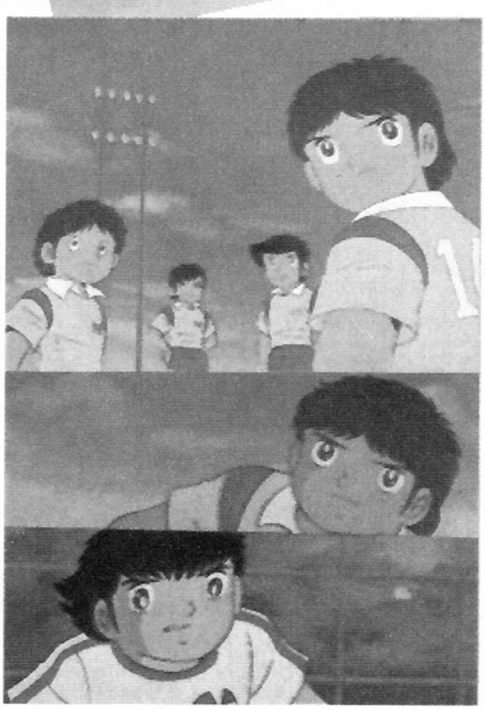
Debería tenerse en cuenta que Captain Tsubasa es la única emisión televisiva que trataba sobre deportes que ha tenido un éxito considerable en España. ¿Acaso alguien recuerda algo deportivo con éxito? No hablo ya sólo de animación japonesa, ni siquiera de animación. Películas deportivas, series televisivas... todas olvidables (Sport Billy, Pro Stars, y mil películas americanas de baseball, fútbol americano... en el que los minutos deportivos eran escasísimos).

©Yoichi Takahashi/Shueisha/Tsuchida Pro.

¿Por qué *Captain Tsubasa* no?

Lo dijo Juan Gómez, la persona que mejor piensa de todas las que conozco (¿lo dices porque se está quedando calvo? —JJ): "Es la forma de contar la historia lo que cuenta". Ahí queda eso.

Luis Alís Ferrer



©Yoichi Takahashi/Shueisha/Tsuchida Pro.

Breve Historia del SPOKON

El spokon, o género deportivo en los cómics japoneses, fué creado por Eiichi Fukui en 1952 con la obra *Igaguri kun*, un relato sobre un chico judoka para la revista Boken Oh (Rey de la Aventura). Fue el pionero en crear un estilo de cómic: el deportivo. Le siguieron una miríada de historias similares acerca de baseball, wrestling, voleibol,... A destacar las siguientes: *Kyojin no Hoshi* (1966), de Ikki Kajiwara y Noboru Kawasaki, es el cómic de baseball más popular de la historia. Otra historia, *Ashita no Joe* (1968), de Asao Takamori y Tetsuya Chiba, tiene por protagonista al que es sin duda el personaje deportivo más popular de los cómics japoneses: Joe Yabuki, cuya muerte en 1973 en las páginas de la revista Shonen Magazine de Kodansha resultó en una conmoción nacional de la que se habló durante mucho tiempo.

La lista se completa con los populares *sports shojo manga*, entre los que se encuentran las obras *Ace wo Nerae!* (Raqueta de Oro) de Sumika Yamamoto; *Sign wa V!*, de Shiro Jinbo y Akira Mochizuki, y *Attack Nº1* (La panda de Julia), de Chikako Urano. Estos últimos son sendos cómics de voleibol que obtuvieron un tremendo éxito propiciado por el oro en las olimpiadas de 1968 del equipo japonés de voleibol femenino.

Entre las obras más recientes, cabe destacar toda la obra de Mitsuru Adachi, inclasificable pero con un gran componente deportivo, y *Dodge Danpei*, un popular cómic de balontiro realizado a partir de 1990 por Tetsuhiro Koshita que conoció versión animada, la cual apareció en Tele 5 con el nombre de "Bola de Dan". En la actualidad se sigue publicando en la revista Bom Bom Comics de Kodansha.

Nankatsu (Newteam): Uno de los dos equipos de la ciudad de Fujisawa, con gran tradición futbolística, en el que Tsubasa se inscribe, llevándolo a ganar al legendario Shutetsu. Más tarde, al representar a su región en el campeonato nacional, juegan en él los mejores del Shutetsu y otros equipos.

Shutetsu (San Francis): El otro equipo de la ciudad de Fujisawa, capitaneado por Genzo Wakabayashi, es el favorito indiscutible... hasta que llega Tsubasa.

Tsubasa Ozora (Oliver Aton): Superdotado para el fútbol con un talento natural y una técnica impecable, es sin duda el mejor jugador de su país. Su habilidad con el balón sólo es superada por su férrea voluntad y su fidelidad hacia sus compañeros.

Taro Misaki (Tom Baker): Gran creador de juego y con un increíble control de balón, forma con Tsubasa el "Golden Combi" del Nankatsu ("Pareja de oro" del Newteam).

Genzo Wakabayashi (Benji Price): Es llamado "El portero imbatible". Su gran carisma, su fuerza física, su imponente personalidad y su habilidad hacen de él un genio del fútbol.

Ryo Ishizaki (Bruce Arper): Testarudo y escandaloso, no es uno de los mejores jugadores, pero es muy fiel y tiene un gran espíritu combativo.

Tatsuo Mikami (Freddy): Entrenador personal de Wakabayashi, muy frío y flemático.

Roberto Hongo (Roberto Hongo): Delantero estrella del equipo nacional brasileño, ha de dejar el profesionalismo por una lesión ocular, y se convierte en entrenador y héroe viviente de Tsubasa, en el cual se ve a sí mismo.

Anego/Sanae Nakazawa (Patty): Escandalosa y descocada en sus años de primaria, va cambiando poco a poco para convertirse en fiel, dulce y enamorada animadora de Tsubasa, el cual le confiesa su amor por ella al final de la serie.

Ken Wakashimazu (Ed Warner): Espectacular portero del Toho, equipo archirrival del Nankatsu (unificado), combina su habilidad bajo los palos con su destreza para el karate. Con su larga cabellera negra y su altura imponente, es sin duda uno de los personajes más impresionantes de la obra.

Kojiro Hyuga (Mark Lenders): Capitán del Toho y máximo rival para Tsubasa, protagoniza con él una de las escenas más épicas jamás realizadas en un cómic o serie de animación, entre otros muchos electrizantes encuentros. El más abrumador y amenazante jugador de toda la serie, su largo pelo le cubre misteriosamente un ojo y está dotado de una terrible fortaleza física.

Luis Alís Ferrer

ODIN

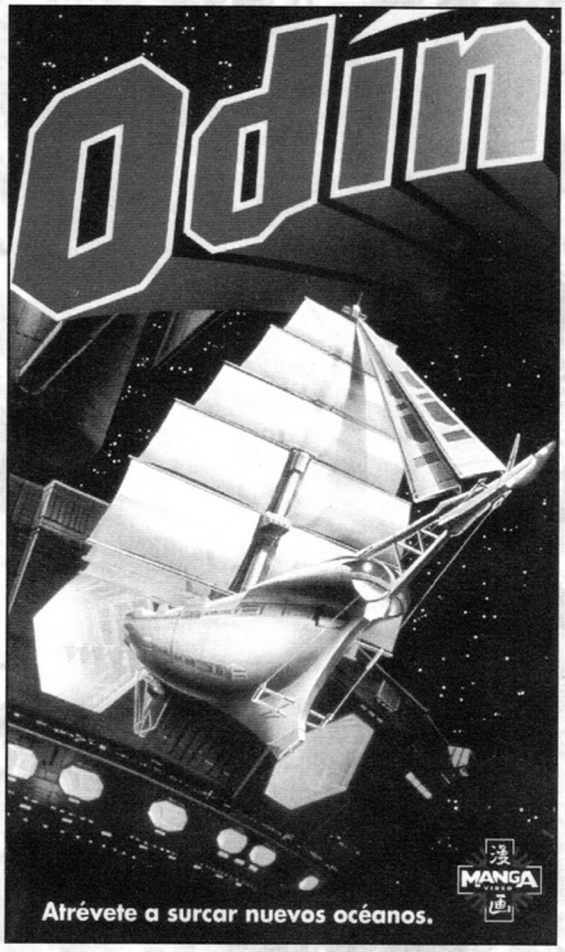
¡Y digo yo! ¿Por qué narices escriben el logotipo de Odín como si fuera un tambor de detergente? ¿O es la impresión que me da a mí? Otra observación: Odín es a mi parecer una de las películas más flojas que han salido hasta hoy, pero tiene su encanto (un encanto muy visto, pero bueno).

Se supone que estamos en el siglo XXI y la conquista del espacio ha sido superada, se ha llegado a lejanos planetas y en ellos se han instalado colonias. Grandes exploradores son encargados de descubrir nuevos mundos. Las naves se superan día tras día, y ahora son impulsadas por láser y su energía extraída del sol. Hay estaciones retransmisoras por todo el sistema solar formando una autopista de luz por la cual viajan las naves espaciales, una red láser que llega hasta el mismo cinturón de asteroides (os hacéis una idea de de qué va la película, ¿no?).

Pues bueno. Una nueva nave en forma de goleta con velas y estructura de metal será la encargada de ir más allá de Júpiter y superar la contínua ambición de los seres humanos. La nave en cuestión responde al nombre de Starlaint y está equipada con un poderoso cañón, la más moderna tecnología y un nuevo aparato controlador de gravedad para alcanzar los nuevos mundos. La nave será conducida por un grupo de nuevos oficiales recién salidos de la academia de pilotos, pero con grandes dotes (es decir, los mejores de cada puesto): Nara, Mamoru, Neroda, Ryô, Minami, Suzaka, Tomanaga, Spencer, Houser o Akasi son algunos de estos jóvenes oficiales. Como superiores tienen a Takeshi Suzuka, comandante de la nave, al que todos llaman Sckiter por propia orden, y un instructor para la nueva nave llamado Kuramoto., un tipo con muy mal genio pero eficaz en su trabajo (en el fondo es un trozo de pan).

La historia en sí comienza con una llamada de socorro, un SOS desde Júpiter de la nave Alford, la cual está sufriendo una lluvia de meteoritos y es destruida por ellos de una forma un tanto extraña. La Starlaint va en su busca por si hubiese quedado algún superviviente, ya que de este modo pueden poner a prueba el nuevo aparato de gravedad.

En ese momento hace su aparición Akira, que digamos que es el protagonista, un joven lanzado y muy temerario con grandes dotes de mando que no es aceptado para pilotar la nave ni estar en ella por darle una paliza a un superior. Aparece en un caza SD-0, lo último en ese tipo de naves, y después de un aterrizaje en pleno vuelo se une al grupo con sus otros compañeros. La maniobra impresiona al comandante de la nave, el cual le presta atención desde que sube a bordo y ocupa el puesto de 1er piloto de la Starlaint.

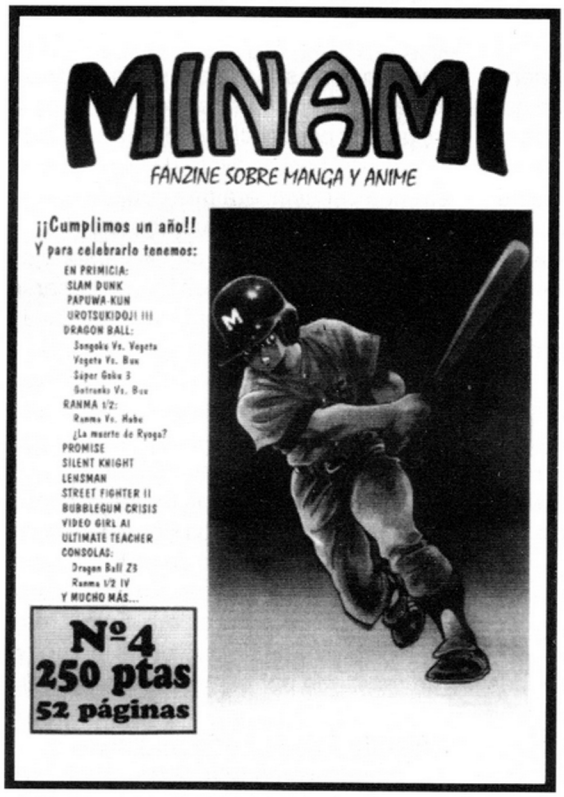


Tras llegar al lugar del accidente, descubren que sólo ha habido un superviviente, una preciosa y misteriosa chica llamada Sara, la cual dice no recordar nada, pero que posee unos poderes telequinésicos y místicos que llevarán a la tripulación a la mayor aventura jamás pensada por ellos.

Para los que no sepan quién es Odín (lo dudo mucho), era un dios de Asgard, el más poderoso, padre del dios del trueno Thor. Una corta explicación para una corta duda. Se trata de una película entretenida y te hace pasar un rato ocioso pegado a la caja tonta, acompañado de una música a lo *heavy metal* y con unos dibujos y decorados bastante conseguidos. Y... Dios mío, son las cuatro y he de ir a trabajar. Se despide a toda prisa el Captain D.

Captain D

FANZINES



Como dice en la portada de este número, un año cumplen como fanzine estos amigos de Albacete. Y para empezar, en la editorial, Lázaro Muñoz, creador de Minami, hace una reflexión acerca de lo que para él es un verdadero fanzine, y como ha sido este año con Minami. A continuación las noticias, donde aparte de las propiamente dichas, hacen un pequeño reportaje sobre lo que fueron los salones del cómic de Madrid y Barcelona, y nos comentan nuevos proyectos que tienen en perspectiva, como puedan ser el "Minami Music", que como su propio nombre indica sería un especial sobre música en el ánime, y un "Shojo Minami", que sería un fanzine hecho por y para (principalmente) las chicas.

Después de la sección de noticias tenemos tres artículos sobre series de ánime. El primero de "Slam Dunk" con un resumen del primer tomo de esta serie. Seguidamente la tercera parte del denominado por ellos "Dossier casi definitivo de Dragon Ball" con todo lo último sobre esta obra de Akira Toriyama. Y por último un artículo-opinión sobre Video Girl Ai y su reciente publicación en España de la mano de la editorial Norma. A continuación el apartado dedicado a la cultura nipona con las secciones "Información" y "Cultura japonesa". En la primera nos cuentan curiosidades a modo de lo que en MangaZone era el ¿Sabías que...?, y en la segunda hacen un reportaje bastante curioso sobre las espadas.

A continuación, pues todavía queda mucho, un artículo sobre "Ultimate Teacher", un megaartículo sobre "Ranma 1/2" donde a parte de comentarnos la primera película de Manga Vídeo, nos narran la aventura titulada "La lucha por el agua mágica", que transcurre a lo largo del tomo 24 y principio del tomo 25 de la edición japonesa. Una iniciativa bastante buena, ésta de contar historias de esta serie que posiblemente no lleguen nunca a publicarse en nuestro país, desgraciadamente. Después de esto, nos sorprenden con un artículo-primicia de "Nangoku Shonen Papuwa-kun". A continuación un artículo sobre "BubbleGum Crisis", otro en plan pitorreo sobre "Street Fighter II", y la sección "El rincón del dibujante" con dibujos de los lectores. Seguidamente la sección "Top Secret" con un artículo titulado "Quién te ha visto y quién te ve" que habla de la reposición que de la serie "Mazinger Z" hizo Tele 5. Después, y en un apartado denominado "Fútbol", Lázaro Muñoz hace una curiosa comparación entre la serie "Campeones" y el pasado mundial de fútbol "USA´94".

A continuación, (sí, porque como diría Super Ratón, "no se vayan todavía, aun hay más"), más artículos, esta vez sobre "Lensman" y "Promise", la sección del correo: "The Minami Post", un concurso, un ranking de personajes, y nos detenemos de momento en la sección "Consolas", que se divide en varios apartados. El primero, "Noticias", después un par de artículos sobre los videojuegos de "Ranma 1/2" y el "Dragon Ball Z 3", y por último la sección de trucos titulada "Trucos Made in Japan".

Ya para terminar, un artículo sobre los prototipos de personajes masculinos que existen en las series japonesas, donde se nos dan 9 diferentes con ejemplos y todo. Un artículo sobre "Silent Knight Sho" de Masami Kurumada en "A fondo". Un macroartículo sobre "Urotsukidôji" de 7 páginas. Y para terminar de nuevo el apartado "Cultura japonesa".

Como podéis ver, este número 4 de Minami no tiene desperdicio en cuanto a información se refiere, aunque para mí sigue teniendo algunas pequeñas deficiencias en el apartado gráfico.Como en el número pasado, voy a poner un par de direcciones donde podéis pedirlo si os interesa. En Madrid: C/ Francisco Suárez 7 (28036 MADRID) Tlf.: (91) 345 66 62 Fax: (91) 345 55 47. Y en Albacete: C/ Periodista del Campo Aguilar 15, 1º E (02002 ALBACETE) Tlf.: (967) 22 69 76 Fax: (967) 50 72 69

Alejandro Maicas

Aunque pone número 10 se trata de un primer número. El INU (que quiere decir "perro", para aquellos que no lo sepan) es una parodia del fanzine "NEKO", al que parece ser que no aprecian mucho estos chicos. Para compensar que está hecho en cuatro patadas y sin ningún interés por tener una buena presentación, le han añadido unas buenas dosis de humor, y una información en primicia sobre el tema principal y único que tocan que es "Dragon Ball".

Por lo que se ve, tienen acceso a lo último aparecido en Japón de esta serie, directamente sacado del Shonen Jump Semanal.

Empiezan con la sección que normalmente va al final, que es el correo. Y en la misma página una sección de contactos. A continuación la editorial y el Staff, y después el artículo central que cuenta lo último de la historia de Dragon Ball, en 6 páginas con muchas imágenes inéditas. Después una parodia de "El rincón de Goku" que aparece en la publicación de Dragon Ball por parte de Planeta-Agostini, titulada "El rincón de Popo" (en realidad lo pone en Catalán: "El racó d'en Popo"). Esta nos habla de los Power Card de la serie.

Para finalizar, un breve comentario sobre una película inédita de Dragon Ball que ellos han traducido como "La batalla contra los bioguerreros", una ilustración de Goku en su última transformación para colorear, y la sección dedicatorias.

¡Ah!, en la contraportada hay un dibujo de Goku, Trunks, Vegeta, Piccolo y Gohan junto a Bau el perro maravilla, mascota de INU.

La pandilla de impresentables cachondos que han realizado este fanzine son: Miguel Sánchez, Jaime Roca, Kazuo Sukiyaki, F.G., M.G.T., J.R.V., J.P.II y F.P.J. (algunos no se han atrevido a poner su nombre). Y dice editar el "Club de fans de Mao-tse-tung". Lo podéis encontrar en lo que ellos denominan "La parada" que dicen está en el mercado, en la esquina de Borrell y Manso en Barcelona.

Alejandro Maicas

CORREO MANGAZONE

Jose Manuel Robledo Piedra de Torrejón de Ardoz (Madrid)

Gracias por las felicitaciones. No conozco la serie Vice, pero según Luis Outer Zone es una serie que lleva bastante tiempo publicándose en el Jump, y parece que trata sobre aventuras en dimensiones alternativas, con monstruos y demás. DNA² es, efectivamente, de Masakazu Katsura, y no es que el chico se convierta en un supersaiyajin, pero sí que sigue en ese aspecto el estilo de Dragon Ball. De hecho, es un homenaje de Katsura a Dragon Ball, de la cual es un gran admirador.

Chibi es, en efecto, de Yoichi Takahasi, el autor de Captain Tsubasa, y cuenta las aventuras de un joven boxeador.

Lo último de Tagami que yo he visto es Wolf, aunque ya tiene algo de tiempo, y lo último de Yuzo "3x3" Takada, tras Nuku Nuku Cat Girl, es Blue Seed, que acaba de ser llevada a la animación, y de la cual Luis promete hablar en las próximas Noticias Japón..

Mejor, lo que se dice mejor, va por gustos, pero ya que lo preguntas yo creo que suele ser más cómodo comprar los volúmenes recopilatorios de cualquier obra antes que los normales, si por normales te refieres a las revistas seriadas, pues la calidad de los primeros suele ser muy superior, aunque, claro, hay que esperar más para que aparezcan. En cuanto a si el color en los mangas lo hacen los propios autores o buscan a otros mangakas para hacerlo... bueno, todos los mangas son en blanco y negro, pero si te refieres a las primeras páginas de los volúmenes, que sí suelen estar en color, las realizan los propios autores, quizá para dejar claro que también pueden si les da la gana.

Sobre la máquina de realidad virtual de Dragon Ball hay poco más que añadir a lo que ya dijimos. Apareció como una gran atracción en la Toei Anime Fair, pero no sabemos si fue un modelo único para exponer allí o se puede encontrar en las salas recreativas japonesas. Lo que sí te podemos decir es que la maquinita esa debía ser una auténtica pasada, porque eso de una pantalla gigante, cuatro personajes jugando a la vez, y ejecutar los movimientos igual que el personaje, le hace caer la baba a uno.

En principio, prefiero los mangas editados a la japonesa, estilo Norma, pero tan poco cuidado ponen ellos como Planeta, así que me das a elegir entre la sartén y las brasas. Yo personalmente creo que lo hacen simple y llanamente porque no había versión occidental previa de los últimos títulos y con la excusa de respetar la edición original, que queda muy bien, se han ahorrado los costos de transformación al formato occidental, pero de una forma o de otra el resultado es lo que cuenta, así que en las manos de los lectores queda.

¿Que si merece la pena comprarse mangas originales? Hombre, aunque no lo conozcas, sólo por la calidad de la edición ya vale la pena, pero desde luego siempre te has de plantear mucho una compra de algo que no conoces, y más si está en un idioma que no entiendes, porque aunque te lo compres sólo por el dibujo, sin importarte la historia, si compras a ciegas nunca sabes lo que puede pasar, y los mangas no son tan baratos como para eso. Sin embargo, en el ejemplo que mencionas sí te puedo recomendar sin reservas que lo compres, porque Bastard!! es uno de los mangas con un dibujo más espectacular que se pueden encontrar hoy por hoy, como demostraremos próximamente.

No sé lo que serán los libros de anime, pero si entre ellos estaba Sesame Street de Matsumoto, deben ser simplemente mangas, porque eso es lo que es Sesame Street. Los Jump Books (Super Visual Novels) son novelizaciones basadas en cómics famosos escritas e ilustradas por los propios autores o asistidos por escritores que se atienen a sus indicaciones. KIA no significa Kimagure International Answer, pero ha sido un buen intento, sigue comiendo tus potitos. El reportaje sobre Akemi Takada ya lo hicimos en Maestros del Manga. La traducción de Norma de Kimagure es mejor que la mayoría de las de Planeta, pero nada más. Hikaru en japonés no dice tesoro, sino "daarin", de "darling", "querido" en inglés. La famosa canción que dices que toca Madoka con su saxo debe ser la que aparece en el Sound Color 2, pero es que hay varias de saxo, y sin más datos...

Ninguna de las voces de los doblajes de KOR y Saint Seiya se parece a la original, y eso del ranking para la peor canción en español estaría gracioso, pero no estoy de acuerdo contigo en la elección, a mí la canción de "Cazador" me gustaba mucho (no me refiero a la letra, pues en ese aspecto todas son bastante tontas, sino a la música); realmente para mí la peor con mucha diferencia ha sido el tema del final de "Bola de Dan": eso no era una canción, era una conjura contra mi salud mental, menudo bodrio.

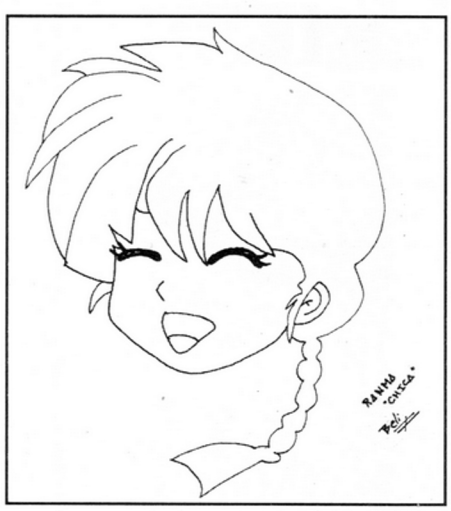
¿Por qué las mayoría de los personajes de manga y anime sueñan con casarse con una ceremonia católica? Hay varias opiniones, pero yo creo que responde a dos razones: la creciente occidentalización de los japoneses y que una ceremonia católica resulta mucho más vistosa a la hora de ser dibujada.

Sí, el manga de Saint Seiya continúa después de la lucha con Poseidón, tiene 28 tomos, y no es uno de mis favoritos, aunque no precisamente porque el dibujo sea peor que el del anime, porque eso es lógico (aparte de que el del anime no fue realizado por el propio Kurumada).

Yolanda Talens Furió de Valencia

Tu primera pregunta tiene difícil respuesta. ¿Por qué se diferencia tanto el manga de Sailor Moon del anime? Porque el estilo de dibujo del shojo manga es muy etéreo, de trazos mucho más dispersos, y su autora Naoko Takeuchi es una clara representante de esa escuela, mientras que el anime debe ser por fuerza mucho más definido, de mejor acabado. Si lo dices por la historia, simplemente se simplificó el argumento para lograr mayor aceptación entre las lectoras más jovenes.

En cuanto a cuál es el CD de Dragon Ball más aconsejable para comprar, eso depende del tipo de música que te guste, aunque yo no los he escuchado todos. Si



Dibujo original de Belinda Lorenzo

lo que buscas son temas vocales, a mí los que más me gustan son el seis y el quince, aunque el nueve también está muy bien. Si te gusta la música New Age, el once está compuesto e interpretado por el grupo Monolith. Y si lo que te gusta es la BGM, el trece es tu número. La verdad es que hay un gran surtido para elegir.
Por supuesto que existe un CD de BGM de Sailor Moon. Toda serie de anime que se precie tiene por lo menos un CD (y muy pobre ha de ser la serie para tener sólo uno). En cuanto a dónde encontrarlo, te remito a nuestro número anterior, donde aparecen las direcciones de varias tiendas extranjeras con gran catálogo. Su precio oscilará, para traerlo a España, entre cuatro y siete mil pesetas (el cambio del dólar, aduanas, impuestos...).
Y por último, los rumores sobre la tercera transformación de Gokuh son ciertos. En las luchas que siguen al último Torneo de Artes Marciales Gokuh alcanza el estado de SuperSaiyajin 3, el siguiente al que alcanzó su hijo cuando derrotó a Célula, y la transformación es espectacular, le aparece una melena que le llega hasta la cintura, parecida a la de su hermano Radix (pero en rubio, claro), y le desaparecen las cejas. Son Gokuh vuelve a ser el más fuérte, ante la colgante mandíbula de Vegeta.

Ivan Aniorte Barrera de Castellón
Gracias por los cumplidos. En cuanto a que no estés de acuerdo con lo que decía Pablo García de Albacete, cada uno tiene su opinión, pero creo que cuando dijo que no le gustaban ni Video Gir Ai ni Kimagure se refería a la calidad de edición, no a la obra en sí, y yo tengo que estar de acuerdo en ese aspecto, pero las obras en sí son, como bien dices, estupendas y de lo mejor que se ha visto por aquí (por lo menos los trocitos que vamos a ver de ellas). Vamos con las preguntas:
De Video Girl Ai no hay serie de TV, pero sí una OVA de seis capítulos, y por supuesto hay CDs musicales.
También hay OVA de Sailor Moon, y por supuesto CDs musicales.
La OVA de Konai Sashei dura en verdad 14 minutos.
En el DBZ III para Super Nes hay 9 personajes más uno oculto, sigue a la serie y es muy parecido al II.
¿Y qué significa eso de "JJ, no crees que eres muy tirano con tus ayudantes"? ¿Qué te pasa, medianena, es que quieres que te parta los dientes, saltacharcas?

Belinda y Laura de Vigo (Pontevedra)
Pues no soy Alex, pero hola de todas formas. Tal y como pedís, aquí aparecen vuestras direcciones para quien quiera escribirse con vosotras:

Dibujo original de Antonio Muñoz

Belinda Lorenzo Álvarez
C/ Bayona 4, 6º A
Laura Casal Vázquez
C/Bayona 15, 7º C
36209 Vigo
"Otaku" significa "fanático", ya sea por la música rock, el rol, el modelismo, los cómics, o lo que sea, aunque en occidente se suele usar para definir al "loco por el manga". Es bastante ofensivo (por tachar de extremista) a menos que se use entre los propios aficionados al tema en concreto. Y "sukiyo", si no me equivoco, más que "te quiero" significa "me gustas".
La serie "Raven Tengu Kabuto" (creo que la emitió Tele5, no Antena3) es de Buichi Terasawa, y es muy difícil que la vuelvan a reponer debido a que muchos padres se escandalizaron al observar los símbolos tradicionales japoneses que aparecían en la serie, que ellos asociaban con la ideología nazi, así como por la excesiva ligereza de ropa de la mayoría de personajes femeninos. Sin embargo, creo recordar que la serie sí que finalizó, concretamente con el episodio en el que Kabuto mataba al príncipe de los demonios en la superficie de la Luna, tras el sacrificio de Tengú y el resto de compañeros. A menos, claro, que ese no sea el capítulo final, pero me parece que sí.
De las series de fútbol que comentábamos en las noticias del nº 14 no es probable que se sepa por estos lares a corto plazo, pero dado el gran número de series de ese tipo que se han emitido ya, todo es posible.

Juan García Arnaldos de Madrid
Gracias por las felicitaciones. CDs de anime en Madrid puedes conseguirlos en muchas tiendas especializadas, aunque la mayoría trabaja con catálogos de tiendas extranjeras, con el consiguiente encarecimiento en los precios.
KOR termina con una (semi)velada declaración de amor de Madoka a Kyosuke. En su versión original está recopilada en 18 tomos.
Patlabor trata sobre un cuerpo de Labors o robots tripulados de la policía del Tokyo del 2000, encargada de resolver todos los incidentes relacionados con los Labors de cualquier tipo. Para más detalles te remito a nuestro Especial Mecha del nº 7.
Y por último, las notas (calificaciones) en Japón van del 1 al 100, a diferencia de las nuestras del 1 al 10.

Rubén Martín Barragán de Sevilla
Me alegro que te decidieras a escribirnos, como puedes ver a veces tardamos en contestar, pero nos interesa y no nos comemos a nadie. Aunque resulta un poco arriesgado escribir una carta con alguien como Lobo haciendo comentarios por encima de tu hombro.
Pasando a contestarte, sí hemos leído el manga sobre Bubblegum Crisis hecho por los yankis, pero como ya ha sido publicado aquí por Norma, no creo que necesites mi opinión, puedes formarte la tuya propia.
El Manga de Macross II me parece mejor que el anime, pero ninguno de los dos termina de convencerme.
Sin embargo, Genocyber sí puede resultar una buena compra, siempre que te guste el Cyberpunk. De otro modo, posiblemente la historia te parezca pesada o el dibujo oscuro. La verdad es que lo poco que hemos podido ver del anime promete.

Antonio Muñoz Cánovas de Alicante
Gracias por las felicitaciones. A ver ese montón de preguntas.
Sí, el final de KOR (anime) es el que pudimos ver en la tele, sin contar la emisión de Ano Hi ni Kaeritai como capítulo doble, y no hay más. El del manga es "ligeramente" distinto. En cuanto a las OVAs de KOR, hay seis, no tres, pero se han comercializado en cintas que contienen dos OVAs cada una.
En cuanto a tu otra pregunta, la serie que viste en Francia, "Ken le survivant" es "Hokuto no Ken", o "El Puño de la Estrella del Norte" para los amigos, se dice (con bastante convicción) que será emitida por Canal+, y evidentemente el manga existe.

Y esto es todo, como podéis ver no hay sitio para más. Gracias por escribir.

The JavHunter *(special thanks to Great)*

Correo MangaZone:
C/ Músico Barbieri 5, 21.
46018 VALENCIA.

Darkmind 94